SCIENCE & VIE

JEUX & STRATEGIE

LE MENSUEL DES JEUX & DES JOUEURS JUIN 89 N°59 - 22F

LES JEUX EN ANGLAIS INTERDITS?

LES SIMULATEURS DE VOL

les pros de l'aviation jugent les logiciels pour micros

CASSE-TETE
LE RUBIK'S CLOCK EN UNE MINUTE!

DOSSIER
LES JEUX GRANDEUR NATURE

+ UN SCENARIO COMPLET PRET A JOUER

160FB / 6.50FS / 600Ptas / 450Esc / 22Dh / 2200Dt / $can 4.25



Pour ceux qui vont refaire le monde.

SCIENCE & VIE JUNIOR

JUIN 1989 N° 5

Examens : les filles plus fortes que les garçons (page 8)

Les as du free-style

Le plancton maître du temps ?

Forêts : la course contre la mort

LE N° 5 EST PARU

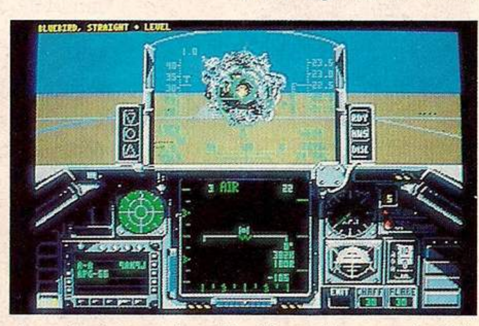
SOMMAIRE



Jeux en anglais, jeux interdits? (p. 15)



JDRGN: des personnages en quête de hauteur. (p.33)



Les simulateurs de vol testés par les pros. (p. 62)

Couverture: Pierre Bretagnolle

LE JOURNAL DE JESSIE

36-15, ÇA REPART!

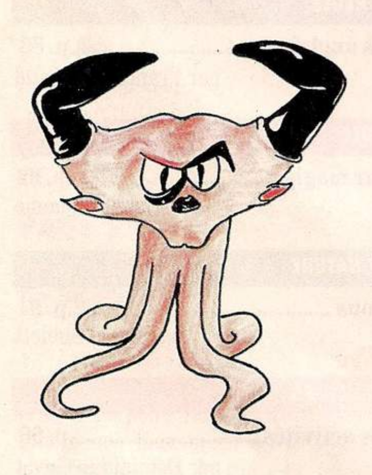
Ca faisait un bail que je ne vous avais pas parlé de télématique. *Carcrash* tournait tranquillement sur JEST, et JESSIE était en pleine réfection. Voici, enfin, du nouveau!

JEST/LUDIK

Là, je laisse mon vieux copain, Michel Brassinne, l'as de la télématique, vous expliquer tout ça.

Les services 36-15 JEST et 36-15 LUDIK sont désormais reliés entre eux. A vous de monter sur les marches du podium du super-palmarès qui fait la moyenne de vos rangs dans les deux jeux!

36-15 JEST, vous connaissez!



Depuis plusieurs années s'y déroulent des combats entre véhicules blindés, dans un univers à la Mad Max, où tous les coups sont permis! Le principe visuel du jeu est simple: votre écran est le pare-brise de votre véhicule et toutes les voitures que vous voyez sont pilotées par d'autres joueurs (hormis quelques "robots"!). Vous touchez un adversaire, vous marquez un point. Vous détruisez en réduisant son blindage à zéro, vous marquez 20 points. N'oubliez pas de rouler sur le véhicule détruit de votre adversaire pour récupérer la moitié des dollars qu'il possédait.

Le vendredi à 18 heures précises, le palmarès est relevé. Celui des joueurs qui a le plus de points est le grand vainqueur de la semaine et gagne, selon les semaines, une mini-télé, un casque vidéo GO-FM, voire un compact-disc laser portable. Sans oublier les abonnements à *J&S*.

L'une des particularités du concours qui se déroule sur 36-15 JEST est que, outre les cinq premiers, les joueurs classés 10e, 20e, 30e, 40e et 50e gagnent également un lot, mais pas ceux qui sont classés à des rangs intermédiaires! Le joueur classé 13e ou 27e ne gagne rien. C'est un jeu dans le jeu qui permet à toutes les catégories de joueurs, novices ou confirmés, de prétendre à un lot.

Comme précédemment, le samedi à 1 heure, les points seront remis à zéro, mais pas les victoires, qui elles, sont définitivement acquises. Le nombre de victoires est une précieuse indication qui permet à chacun d'estimer la force de l'adversaire. Une fois les points du palmarès remis à zéro, le concours de la semaine suivante peut commencer.

Vous connaissez sans doute moins 36-15 LUDIK. Le programme est conçu sur le même modèle que JEST, mais les bâtiments de guerre prennent la relève des voitures. LUDIK est une immense bataille navale conviviale. Comme sur JEST, lorsque vous voyez un bâtiment à l'horizon, il s'agit d'un joueur. A vous de le poursuivre et de le couler. Pour améliorer votre bâtiment de guerre, il est indispensable de visiter les îles, où vous trouverez canons ou radar plus puissants, ou encore un équipage capable de charger plus vite les obus.

Comme par le passé, vous pourrez continuer de pratiquer séparément 36-15 JEST ou 36-15 LUDIK. Mais il y a mieux! Les deux programmes ont été installés sur le même ordinateur et sont désormais reliés entre eux. C'est dire que vous pourrez passer de l'un à l'autre des programmes quasi instantanément.

Quand vous créerez un véhicule sur JEST ou un bâtiment sur LUDIK, le pseudo que vous aurez choisi sera créé en même temps sur les deux programmes. Le code secret, véritable clé vous permetttant d'être seul à utiliser un véhicule donné, sera le même pour la voiture et le navire ainsi créés.

Quand vous parviendrez dans un "store" sur JEST ou dans une île sur LUDIK, vous pourrez changer d'univers. En pratiquant les deux jeux, vous serez inscrit dans les deux palmarès en fonction du nombre de points acquis. Consultez alors le super-palmarès! Vous vous y retrouverez classé selon la moyenne de vos rangs dans les deux classements. Si vous êtes 12e sur JEST et 34e sur LUDIK, le super-palmarès considèrera que vous avez (34 + 12)/2 points de classement. Evidemment, dans ce super-palmarès, sera classé premier celui qui aura le moins de points et ainsi de suite. Et bien sûr, là encore, de superbes lots viendront récompenser les mei-lleurs.

A bientôt sur le terrain... et en mer.





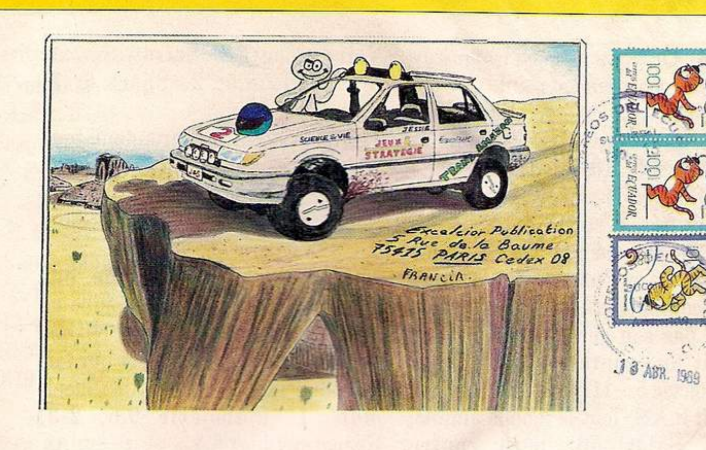
JESSIE

Eh oui, votre service préféré est, encore une fois, de retour!

Avec, au menu, les rubriques habituelles: messagerie en direct (ME), boîtes aux lettres (BA), petites annonces (PA). Et puis les indispensables rendez-vous des joueurs, le Club des Clubs (CC) et Help Aventure (HA) où s'échangent trucs et astuces pour jeux micro.

Et toujours la plage libre (PL). Mais là, je râle. Je sais bien, libre c'est libre, mais tout de même, on peut faire sur une plage d'autre chose qu'écrire. Vous pourriez faire de beaux dessins, non? Tenez, un de ces jours, je vais offrir des abonnements aux plus belles œuvres!

Mais pour l'instant, je vous attends surtout aux échecs (EC). Vous pouvez y jouer en direct au hasard des rencontres avec les autres connectés, en blitz (10 minutes chacun) ou à une cadence plus tranquille. Vous entrerez ainsi dans le classement Elo permanent du service. Et à présent, nouveauté, vous pourrez également jouer "en différé". C'est simple, vous défiez autant d'adversaires inscrits que vous le désirez. Avec ceux qui répondent, vous entamez ainsi



des parties dont vous jouerez les coups au rythme qui vous convient, absolument quand vous voulez. Tenez, moi-même, votre Jessie préférée, j'attends vos défis.
Enfin, surveillez bien les infos. D'ici peu vont commencer les "parties majoritaires". Tous contre Giffard! Chaque jour, le coup choisi par le plus grand nombre d'entre vous est proposé à notre ami MI. Et là encore, il y aura des lots à gagner! A bientôt...

MERCI QUI?

Dois-je vous rappeler, géniaux auteurs, que vous gagnez un abonnement d'un an quand je publie vos œuvres? Que ce soit des dessins comme cette série illustrant les grands rôles de ma carrière cinématographique, proposée par Pierre Mouchet de Rueil-Malmaison (Au fait, avez-vous trouvé les films dans lesquels j'ai joué?). Ou encore un casse-tête comme celui de Stéphane Trossaert. Ou bien sûr l'enveloppe du mois comme la missive cthulhuienne ci-dessous, envoyée par Matthieu Lebot de Montaigu. A ce sujet, arrangez-vous pour que l'adresse soit bien lisible!

VIVE DJAMBI!

Cyril Longueville, de Cailleville, dans la Seine-Maritime, se fait un ardent défenseur du Djambi.

"Depuis que tu fais, à l'occasion du numéro de fin d'année, un banc d'essai très complet des 100 ou 200 meilleurs jeux (*non, non, de tous les jeux, et pas que les meilleurs, Note de Jessie*), toi et tes petits "calmar-ades" saquent tout à fait injustement le jeu de stratégie qui pour moi est le plus diabolique... je veux parler... du *Djambi*... machiavélique divertissement, d'une richesse de situations infinie et porteur d'interminables prolongements politico-philosophiques... véritable et fiable révélateur de la personnalité... sans nulle doute le plus raffiné des jeux de stratégie...!"

Diantre! Eh bien soit, je vais demander à mes petits "calmar-ades" de se repencher sur cet échiquier de Machiavel... Rendez-vous dans un prochain numéro.

Voilà comme je suis! Vous n'avez qu'à demander. Si vous voulez voir ma fine équipe prendre sa grosse loupe pour regarder de plus près votre jeu préféré, n'hésitez pas. Ecrivez-moi, vos désirs sont des ordres!

¡VIVA! JUEGOS & ESTRATEGIA

C'est que ce que me souhaite Laurent Cucalon qui gagne le concours de l'enveloppe... la plus lointaine! En effet, Laurent habite à Quito, capitale de l'Equateur où il tente de développer les jeux Grandeur Nature. J'espère que le dossier de ce mois l'y aidera!



C'EST UNE BLAGUE?

Non! Mais un très joli casse-tête de Stéphane Trassaert de Marcq-en-Barœul. Regardez-moi en peu ça!

Deux frères ont reçu en héritage un troupeau de moutons qu'ils vendent pour se partager à égalité le montant. Ils remarquent que le prix d'un mouton (en francs) est égal au nombre de moutons. Leur recette se présente sous la forme de pièces de 10 francs et de quelques (moins de 10) pièces d'un franc.

Le partage se fait de la manière suivante: l'aîné prend une pièce de 10 francs, puis le benjamin fait de même, puis l'aîné... La répartition se poursuit ainsi jusqu'à ce que l'aîné prenne la dernière pièce de 10 francs. Il ne reste plus que la monnaie au plus jeune. Se sentant lésé, celui-ci demande à son frère de lui donner quelque chose qui rétablisse l'égalité. L'aîné propose sa blague à tabac. Le plus jeune accepte. La question? A combien ont-ils évalué la blague?

Un problème surprenant dont la solution s'appuit sur une curieuse propriété arithmétique. Moi-même, euh, je ne suis pas certaine d'en avoir connu l'existence auparavant. C'est dire... Tiens, je vous laisse deux mois pour y réfléchir!

LA GAZETTE!

Non! Joueurs de Mega, je ne vous oublie pas! Vous êtes nombreux à pleurer la disparition de la gazette galactique. Pour faire un beau mensuel (hein, qu'il est beau?), j'avais préféré donner de la place à une rubrique destinée à tous les rôlistes (tiens, au fait, il semble que ce soit vraiment le terme qui s'impose). Mais je continue à préparer du "matériel" pour Mega. Et de temps en temps, j'en publierai une consistante livraison. Prochain rendez-vous galactique dans le n° 61, qui paraîtra le 30 août. Bonnes vacances! Mais ce n'est pas une raison pour bouder le prochain numéro qui, lui, paraîtra fin juin. Un numéro super, un "spécial été" qui devrait vous occuper pendant deux mois... Car moi, pendant ce temps-là... j'irai me reposer et me faire bronzer les tentacules!





ECHECS

CORRIDA A BARCELONE

Aux deux tiers du parcours, on commence à y voir plus clair dans cette fameuse Coupe du monde 88/89 qui réunit les plus forts Grands Maîtres du monde en six tournois.

Le quatrième tournoi de la Coupe du monde, disputé à Barcelone du 30 mars au 20 avril derniers, n'aura pas dérogé à la règle: émotions fortes et suspense d'enfer étaient au rendez-vous comme à Bruxelles, à Belfort et à Reykjavik. C'est dans les salons feutrés du Tinnel, hôtel particulier datant du XIVe siècle, au cœur du quartier gothique de la capitale catalane, que l'on a bien failli assister à une défaite "historique" du champion du monde Garri Kasparov dans "sa" Coupe du monde. Malmené et contesté (défaite contre Youssoupov) tout au long du tournoi, Kasparov dut puiser dans ses extraordinaires réserves pour se sortir du guêpier espagnol. Mais le champion du monde fit parler la poudre et... la classe pour remporter in extremis à la dernière ronde la victoire finale ex aequo avec le Yougoslave Ljubomir Ljubojevic (une victoire à 17 500 dollars). Cette dernière ronde, dramatique, donnera d'ailleurs lieu à un affrontement (verbal celui-là) entre les deux champions, Kasparov reprochant vertement à Short et Ljubojevic de ne pas s'être livrés à fond et d'avoir conclu une nulle par trop complaisante, et Ljubojevic, furieux de s'être fait rejoint sur le fil, insinuant que Spassky aurait ni plus ni moins cédé délibérément le point au champion du monde.

On retiendra de ce tournoi, outre les formidables prestations des covainqueurs, la constance au plus haut niveau de la petite merveille soviétique Valéri Salov, un "client" sérieux désormais pour les deux "K". Mention spéciale pour Robert Hübner et surtout Viktor Kortchnoï, "Viktor le terrible", auteur d'un formidable parcours démontrant qu'à plus de 57 ans, il n'avait rien perdu de sa rage de vaincre. Notons enfin l'écroulement du numéro 5 mondial, Jonathan Speelman (qui a bien du souci à se faire pour sa demi-finale mondiale contre Timman), et le résultat honnête de l'Espagnol Miguel Illescas, premier joueur local invité dans un tel tournoi à ne pas avoir joué les utilités.

En attendant Rotterdam le 1er juin prochain, cinquième et avant-dernier tournoi de la Coupe du monde, nous vous proposons d'entrer ronde par ronde dans le tournoi catalan et d'en revivre au fil des jours les petits et grands événements...

Kasparov-Ljubojevic: la folle course poursuite!

• **R1**: Mikhaïl Tal forfait, ils ne sont plus que dix-sept. Donc un exempté par ronde, et c'est Kasparov qui est aujourd'hui au repos. Ça cartonne d'entrée avec les victoires de Hjartarson, Ljubojevic, Kortchnoï et Seïrawan sur Salov (!), Speelman (!), Nikolic et Nogueiras.

• **R2**: On sait très vite à quoi s'en tenir: Ljubojevic, vainqueur de Beliavski avec les Noirs, n'est pas à Barcelone pour faire de la figuration. Salov se reprend en alignant Short, et Hjartarson confirme sur Vaganian. Timide entrée en matière de Kasparov qui partage le point avec Ribli. **1-2**. Hjartarson, Ljubojevic 2... **10**. Kasparov 0,5.

• **R3**: L'exploit: Youssoupov renvoie Kasparov à ses chères études. T'as le bonjour d'Artur! Ljubojevic calme les ardeurs de Salov avec une nulle cadenassée. **1-3**. Hjartarson, Youssoupov, Ljubojevic 2,5... **14**. Kasparov 0,5.

• **R4**: Speelman, numéro 5 mondial, poursuit son calvaire: troisième "bulle" d'affilée, contre Salov, cette fois. Question: comment fait-on pour arrêter un "Ljubo" en marche? Ce n'est pas Vaganian qui donnera la réponse. Hjartarson coince contre Nogueiras, sa bête noire. Kasparov annule contre Seïrawan et Illescas, le local, bat Kortchnoï! **1**. Ljubojevic 3,5... **14**. Kasparov 1.

• **R5**: Ouf! Ca y est! Kasparov marque son premier point. "L'Ogre de Bakou" a mangé du (vieux) lion: Kortchnoï ouvre la série. **1**. Ljubojevic 4... **10**. Kasparov 2.

• **R6**: Doux Jésus... Nogueiras qui craque face à "super-Ljubo". On se pose de plus en plus de questions sur Kasparov: une nulle rapide et peu combative (face à Hübner), c'est pas son genre. Kortchnoï se refait une santé contre Ribli. **1**. Ljubojevic 5... **11**. Kasparov 2,5.

• **R7**: R.A.S. Tout le monde annule, sauf Salov qui perd contre Vaganian. **1**. Ljubojevic 5,5... **9**. Kasparov 3.

• **R8**: Doux Jésus... (Nogueiras) en a marre: trois bulles de suite, ça suffit! C'est Beliavski (numéro 4 mondial) qui en fait les frais. Ljubo concède un demi-point à Illescas (hospitalité oblige) et Kasparov, retrouvé, se taille un Short. Mais c'est qu'il se replace, le Garri! **1**. Ljubojevic 6... **7**. Kasparov 4.

• **R9**: Chic! Ljubojevic-Kasparov! Le choc?... nulle en 17 coups! Et à part ça? Eh bien Spassky (tiens c'est vrai y a Spassky!) perd contre Beliavski: première défaite après... huit nulles! **1**. Ljubojevic 6,5... **6**. Kasparov 4,5.

• **R10**: Kasparov est malade! Grippe carabinée et herpès buccal. Speelman accepte sportivement de reporter sa partie, comme il acceptera sportivement... sa défaite. **1**. Ljubojevic 7; **2**. Short 6,5; **3**. Hübner 6; **4**. Kasparov 5,5.

• **R11**: Plus Kasparov est malade, mieux il joue! Et c'est Beliavski qui tousse. Ljubo annule (Youssoupov), Short gagne (Seïrawan), et Spassky annule! **1-2**. Ljubojevic, Short 7,5; **3**. Kasparov 6,5.

• **R12**: Kasparov-Salov: prix de beauté du tournoi. Une partie qui fera le tour du monde. Salov a tenu 29 coups! Ljubo gagne avec les Noirs contre Seïrawan. **1**. Ljubojevic 8,5; **2**. Short 8; **3**. Kasparov 7,5.

• **R13**: Mais ils se prennent tous pour Spassky! A part Nikolic, demi-point général pour tout le monde. Rideau. **1**. Ljubojevic 9; **2**. Short 8,5; **3**. Kasparov 8.

• **R14**: Short est stoppé par Hjartarson; Kasparov et Ljubo se neutralisent, nulles contre Nikolic et Hübner. C'est Kortchnoï qui fait la bonne affaire en battant Speelman. **1**. Ljubojevic 9,5; **2-3**. Kasparov, Short 8,5.

• **R15**: Ljubo matraque Hjartarson tandis que Kasparov tire péniblement la nulle à Nogueiras. Un point et demi sépare les deux champions. C'est fini, pense-t-on... **1**. Ljubojevic 10,5; **2**. Kasparov 9; **3-6**. Short, Salov, Kortchnoï, Hübner 8,5.

• **R16**: Le problème est simple: Kasparov doit gagner ses deux dernières parties. Ljubo, exempté aujourd'hui, peut se contenter d'une nulle dans la 17e ronde. Une partie à priori facile attend le champion du monde face à Illescas. Et pourtant! Kasparov s'embourbe dans une ajournée et finit par gagner, épuisé, le lendemain au 85e coup! Salov en battant Hübner peut mathématiquement encore remporter le tournoi, tout comme Kortchnoï. **1**. Ljubojevic 10,5; **2**. Kasparov 10; **3**. Salov 9,5; **4**. Kortchnoï 9.

• **R17**: Un menu royal pour un suspense d'enfer: Short-Ljubojevic, Kortchnoï-Salov et Kasparov-Spassky. Ljubo conclut une nulle en 10 coups (!), tout comme Kortchnoï et Salov. Reste Kasparov, face à un ancien champion du monde qu'il n'a jamais battu dans toute sa carrière. Spassky, consacré définitivement "Roi de la nulle", tombe justement sur quelqu'un qui ne veut à aucun

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	T
1. Kasparov (URSS)	2775	.	=	1	1	=	1	=	1	1	=	=	0	1	=	=	1	=	11
2. Ljubojevic (Y)	2580	=	.	=	=	=	=	=	=	1	=	1	=	1	1	1	=	1	11
3. Salov (URSS)	2630	0	=	.	=	1	1	=	=	=	=	0	1	1	0	1	1	1	10
4. Kortchnoï (CH)	2610	0	=	=	.	0	=	1	=	1	1	=	=	1	1	1	0	=	9,5
5. Hübner (RFA)	2600	=	=	0	1	.	=	1	=	=	=	=	=	=	1	=	=	=	9
6. Short (ANG)	2650	0	=	0	=	=	.	=	=	=	1	1	1	0	0	1	1	1	9
7. Nikolic (Y)	2605	=	=	=	0	0	=	.	=	=	=	=	=	=	=	=	1	1	8
8. Spassky (F)	2580	0	=	=	=	=	=	=	.	0	=	=	=	=	=	=	1	=	7,5
9. Beliavski (URSS)	2640	0	0	=	0	=	=	=	1	.	0	=	=	1	1	1	=	0	7,5
10. Ribli (H)	2625	=	=	=	0	=	0	=	=	1	.	=	=	=	=	=	=	=	7,5
11. Vaganian (URSS)	2600	=	0	1	=	=	0	=	=	=	=	.	1	=	0	=	0	1	7,5
12. Youssoupov (URSS)	2610	1	=	0	=	=	0	=	=	=	=	0	.	=	=	=	1	=	7,5
13. Speelman (ANG)	2640	0	0	0	0	=	1	=	=	0	=	=	=	.	=	=	1	1	7
14. Hjartarson (ISL)	2615	=	0	1	0	0	1	=	=	0	=	1	=	=	.	0	=	0	6,5
15. Seïrawan (USA)	2610	=	0	0	0	=	0	=	=	0	=	=	=	=	1	.	=	1	6,5
16. Illescas (E)	2525	0	=	0	1	=	0	0	0	=	=	1	0	0	=	=	.	=	5,5
17. Nogueiras (CUB)	2575	=	0	0	=	=	0	0	=	1	=	0	=	0	1	0	=	.	5,5

prix, et pour cause, du demi-point. La partie tient ses promesses et Kasparov, admirable de volonté rageuse, gagne au 52e coup.

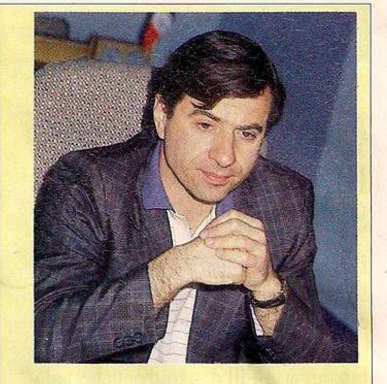
Jeu, set et match, la messe est dite. Le champion du monde a réussi son pari: 2 points en 2 parties. Il rejoint un Ljubojevic royal, invaincu en 16 rondes, à la première place et remporte le tournoi grâce à un meilleur départage. Du grand art même si le numéro 1 mondial n'a jamais paru aussi contesté par ses adversaires dans une compétition. On retiendra enfin les performances de Salov (7 gains), Kortchnoï et Hübner, les dauphins royaux de ce quatrième tournoi de Coupe du monde.

La plus belle partie du tournoi:
Kasparov-Salov.
Anglaise.
1. Cf3, Cf6; **2.** c4, b6; **3.** Cc3, c5; **4.** e4, d6; **5.** d4, cxd4; **6.** Cxd4, Fb7; **7.** De2, Cbd7; **8.** g3, Tc8; **9.** Fg2, a6; **10.** 0-0, Dc7; **11.** b3, e6; **12.** Cd5, Db8; **13.** Td1, g6; **14.** Fg5, Fg7; **15.** Fxf6, Cxf6; **16.** Cxb6, Td8; **17.** e5, Fxg2; **18.** exf6, Fxf6; **19.** Cxe6, fxe6; **20.** Dxe6+, Fe7; **21.** c5, Fb7; **22.** Tde1, Dc7; **23.** c6, Fxc6; **24.** Tac1, Td7; **25.** Cxd7, Dxd7; **26.** Dc4, Fb7; **27.** Dc7, Tf8; **28.** Db8+, Rf7; **29.** Tc7 et les Noirs abandonnent.

Classement provisoire de la Coupe du monde après quatre tournois.
Entre les parenthèses le nombre de participations. Chaque joueur participera à quatre des six tournois, et ce sont ses trois meilleurs résultats qui seront pris en compte. A noter que Beliavski et Speelman ont acquis leurs scores définitifs. Restent à jouer les tournois de Rotterdam en juin et Skelleftea (Suède) en août.
1. Kasparov (URSS) 83 (3); 2. Ljubojevic (YOU) 66,5 (3); 3. Beliavski (URSS) 63,5 (4); 4. Karpov (URSS) 54,5 (2); 5. Speelman (ANG) 51 (4); 6. Anderson (S) 49,5 (3); 7. Salov (URSS) 48,5 (2); 8. Sokolov (URSS) 48 (3); 9. Ribli (HON) 46 (3); 10. Spassky (FRA) 45,5 (3); 11. Ehlvest (URSS) 45 (2); 12. Nikolic (YOU) 43,5 (3); 13. Hübner (RFA) 43 (2); 14. Youssoupov (URSS) 43 (3); 15. Nunn (ANG) 42,5 (2); 16. Tal (URSS) 41 (3); 17. Hjartarson (ISL) 40 (3); 18. Kortchnoï (CH) 39,5 (3); 19. Short (ANG) 38,5 (2); 20. Timman (PB) 38,5 (3); 21. Nogueiras (CUB) 31 (3); 22-23. Portisch (HON), Sax (HON) 30,5 (2); 24. Seïrawan (USA) 23,5 (2); 25. Vaganian (URSS) 19 (2).

PRONONCEZ "LIOUBO"!

"Ljubo" a une place tout à fait à part parmi les stars des 64 cases. Joueur optimiste et spectaculaire, il est particulièrement prisé par le public pour sa combativité et les émotions fortes que procurent ses parties. GMI à 21 ans, il est né le 2 novembre 1950 à Belgrade, Ljubomir Ljubojevic signe ses premiers succès au début des années 70 et se fait remarquer aux Olympiades de Skopje en 72, en obtenant le meilleur résultat individuel au 3e échiquier avec le score exceptionnel de +13, = 5, - 1! Régulièrement dans les vingt premiers mondiaux depuis une quinzaine d'années, il obtient en 83 la place enviée de numéro 3 mondial, derrière les deux "K", avec un Elo de 2 645. Mais ce qui distingue surtout "Ljubo" de ses collègues Grands Maîtres est sa carrière émaillée de coups d'éclat et de contre-performances retentissantes, ses résultats alternant de façon totalement imprévisible le meilleur et le pire. Cette irrégularité l'a jusqu'ici empêché de se qualifier pour les candidats au titre de champion du monde, ratant toujours le coche d'un point ou deux lors des Interzonaux. En 87, au SWIFT de Bruxelles, il termine premier et invaincu devant Kasparov, Karpov et Timman. Il enchaîne avec l'Interpolis de Tilburg où il prend la huitième et dernière place (sans gagner la moindre partie), et remporte quelques semaines plus tard Belgrade devant Timman, Beliavski et Kortchnoï (sans concéder la moindre défaite).
Début 88, il finit bon dernier à Wijk-aan-Zee avant de prendre la troisième place au premier tournoi de Coupe du monde à Bruxelles derrière Karpov et Salov. Belfort et le public français découvriront en juin un "Ljubo" un peu terne, dixième avec 6,5



points sur 15. En février dernier, à nouveau le réveil, avec une troisième place à Linarès derrière Ivantchouk et Karpov! Puis Barcelone, avec le résultat que l'on sait.
Tacticien exceptionnel, joueur des plus originaux et des plus attachants, Ljubomir Ljubojevic ("petit amour amoureux" en yougoslave) est un homme qui aime surprendre. Tenez par exemple, il parle couramment sept langues!

EN BREF...

• **Metz.** Victoire de la galanterie et de Mademoiselle Pia Cramling (numéro 4 mondiale)! **1-3.** Cramling (S), Kohlweyer (RFA), Miles (USA) 7,5/9; **4.** Sadler (ANGL-14 ans) 7; **5-15.** Ivanovic (Y), Mednis (USA), Pytel (POL), Haïk (F), Forintos (H), Gallagher (ANG), D. Roos (F), Bellon (ESP), Popov (BG), Mirallès (F), Berthelot (F) 6,5...
Le jeune Français Jean-Marc Degraeve (18 ans) obtient sa première norme de Maître International avec 6/9 points.
• **Val Maubuée.** Norme de Grand Maître pour Alexei Chirov (16 ans), champion du monde Cadets 88... et déroute des Français. **1-2.** Chirov (URSS), Koupreïtchik (URSS) 6,5/9; **3.** Kosten (ANG) 6; **4.** Flear (ANG) 5; **5.** Abramovic (Y) 4,5; **6-8.** Andruet (F), Boudre (F), Hector (S) 3,5; **9-10.** Apicella (F), Sellos (F) 3.
L'Open est remporté par Eric Prié, décidément en grande forme, et le MI tchèque Igor Gazik avec 8/9 points devant les Français San Marco, Giffard et Lamoureux 7.
• **Douai.** Victoire de Komljenovic (Y) et de Gazik (TCH) avec 7/9 points. **3-9.** Gallagher (ANG), Kosten (ANG), Werner (RFA), Lalic (Y), Strikovic (Y), Birmingham (F), Verat (F) 6,5. Le Junior américain Benjamin Finegold obtient sa première norme de MI.
• **Burgas (Bulgarie).** Première norme de Maître International pour le sympathique capitaine-joueur de l'équipe de Cannes, Damir Levacic.
• **Barcelone (Espagne).** Garri Kasparov a reçu pour la 4e fois consécutive l'Oscar des Echecs, décerné par la presse échiquéenne internationale. Chez les femmes, c'est la numéro 1 mondiale Judith Polgar (13 ans) qui a été honorée.
• **Hyères.** Championnats de France des Jeunes. 16 compétitions différentes en "Masters" et "Espoirs"! Des noms à retenir?
Masters. Poussins: Cédric Paci (1 530); **Pupilles:** Victor Gervais (1 590); **Benjamins:** Aurélien Mathé (1 680); **Minimes:** Samy Desbonnes (1 800); **Poussines:** Aline Brogniet (NC); **Pupillettes:** Fabienne Boulineau (1 550); **Benjamines:** Raphaelle Bujisho (1 590); **Minimes:** Anne Muller (1 640).
Espoirs. Poussins: Robert Fontaine (NC); **Pupilles:** Benoît Lepeletier (NC); **Benjamins:** Yoann Jochimek (1 420); **Minimes:** David Boisgontier (1 770); **Pous-sines:** Emmanuelle Bramme (NC); **Pupillettes:** Elisabeth Na-veau (NC); **Benjamines:** Johanna Lofi (NC); **Minimes:** Sandra Raulin (1 530).
• **Zenica (Yougoslavie).** La norme de GMI pour Olivier Renet ce sera pour une autre fois. Entre parenthèses le résultat du Français contre ses adversaires. **1.** Popovic (Y) GMI-2 535 7/11 (0); **2-6.** Daml-janovic (Y) GMI-2 530 (0), Mascarinas (PHI) MI-2 465 (0), Smagine (URSS) GMI-2 540 (0), Dizdarevic (Y) GMI-2 510, Vélimirovic (Y) GMI-2 530 (1) 6,5; **7-8.** Cvitan (Y) GMI-2 525 (1), Mikhaltchichine (URSS) GMI-2 475 (=) 6; **9.** Vukic (Y) GMI-2 495 (=) 5; **10.** Renet (F) MI-2 480 4,5; **11.** Terzic (Y) 2 360 (=); **12.** Dizdar (Y) GMI-2 505 (1) 2.

CLICHY CHAMPION!
C'est sur le fil et au bénéfice du nombre de parties gagnées que Clichy remporte le championnat de France de Première division devant Cannes qui l'a pourtant battu à la dernière ronde!
Classement final:
1. Clichy (31); **2.** Cannes (31); **3.** Meudon (28); **4.** Montpellier (26); **5.** Strasbourg (23); **6.** Chess XV (23); **7.** Metz (19); **8.** Toulouse (18); **9.** Rennes (17); **10.** Issy-les-Moulineaux (17); **11.** Bordeaux (17); **12.** Rouen (14).
Les trois derniers descendent en Deuxième division.

LE RETOUR DE GARRI
En décembre dernier, le champion du monde affrontait en simultanée à la pendule six joueurs français de premier plan à Evry. Résultat: 4,5 à 1,5 en faveur de Kasparov. Mais Garri veut améliorer son score. Le vendredi 9 juin, à l'Agora d'Evry, il sera opposé à l'équipe de France composée d'un GMI (Bachar Kouatly) et de cinq MI.
Pour tous renseignements et réservations, téléphoner au (1) 69 91 58 58 ou écrire à "La Revanche de Kasparov", S.A.N. d'Evry, Place de l'Agora, 91000 Evry.

THIERRY PAUNIN

SCRABBLE

CHAMPIONNAT DE FRANCE SCOLAIRE

L'ambiance d'un championnat de France scolaire est très prenante, car si les adultes ont au cours de la saison de multiples raisons de se retrouver au fil des tournois homologués, les jeunes, par contre, n'ont pour la plupart que ce championnat pour se rencontrer. Ils étaient donc 175 à venir de toute la France, accueillis par le dynamique club de Lunel. La première partie, qui a battu le record d'affluence avec 42 Juniors, 60 Cadets, 42 Benjamins et 31 Poussins fut remportée à 7 points du top par Anthony Clémenceau. Après le goûter se déroula la seconde partie, remportée par David Lévêque à seulement 6 points du top, ce qui lui permit de s'installer à la table n° 1. La dernière partie était gagnée à 8 points du top, par Anthony Clémenceau et Aurélien Delaruelle, tandis que David Lévêque, non classé, conservait brillamment sa première place devant une dizaine de joueurs classés nationaux. Partie agréable sauf à la fin: les sept dernières lettres étaient quatre "L" et trois "I"! Ce championnat a permis aux meilleurs joueurs de chaque catégorie de décrocher leur qualification pour le trophée francophone des jeunes, qui se déroulera à Namur du 11 au 15 août prochains en même temps que le championnat du monde.

Résultats (top: 2 676):

Catégorie Juniors:
1. David Lévêque (Centre-Atlantique): 2 593
2. Serge Emig (Flandres): 2 585
3. Anthony Clémenceau (Dauphiné): 2 578
4. Vicheth Sim (Aquitaine): 2 570
5. Patrice Jestin (flandres): 2 568

Catégorie Cadets:
1. Aurélien Kermarrec (Normandie): 2 513
2. Patrice David (Côte d'Azur): 2 482
3. Arnaud Jacquot (Franche-Comté): 2 429
4. Sylvie Gérard (Aquitaine): 2 371
5. Michel Benisty (Languedoc-Roussillon): 2 363

Catégorie Benjamins:
1. Antonin Michel (Lorraine): 2 551
2. Evangéline Capiez (Pays-de-Loire): 2 294
3. Stéphane Schaussi (Val-de-Loire): 2 243
4. Cédric Borras (Midi-Pyrénées): 2 200
5. Franck Auberger (Ile-de-France): 2 167

Catégorie Poussins:
1. Sandrine Egger (Val-de-Loire): 2 026
2. Grégory Fages (Midi-Pyrénées): 1 921
3. Hugo Bauer (Ile-de-France): 1 765
4. Julie Amsellem (Midi-Pyrénées): 1 737
5. Christophe Leguay (Ile-de-France): 1 674



En attendant le pique-nique, quelques parties d'entraînement amicales...

PONTARLIER

Le traditionnel tournoi de Pontarlier a vu la victoire de Richard Mangin (Lorraine), très régulier, devant Bruno Bloch qui avait pourtant débuté par deux 100%. Bernard Caro complète le podium. Ce tournoi, qui s'est déroulé en trois manches, a vu se côtoyer une majorité de Français et de nombreux Suisses. Mais auriez-vous trouvé les coups les plus sélectifs?

	Solutions
- ACDEFOU	-FOUCADE
- AEIIMNNR	-ARMINIEN
- AEGILOPU	-EPILOGUA
- AEILNQRU	-ARLEQUIN
- ACEDIMSY	-MYSIDACE

VAUX-LE-PENIL

Le 2 avril dernier s'est déroulé le deuxième grand rendez-vous printanier après le Festival de Lille, le tournoi de Vaux-le-Pénil. Jean-François Lachaud, Dunkerquois d'origine et élève à l'ESSEC s'est attribué une victoire incontestable et pleine de panache.

La lutte promettait cependant d'être chaude pour ce tournoi en trois manches, avec la participation de dix-neuf Première série et de quelques-unes des plus fortes Deuxième série...

Malgré ses six scrabbles (AUREOLAT, EXPULSAS, RUMINENT...), la première manche ne créait que peu d'écart, seul un "HADJI" (pèlerin qui est allé à La Mecque) lâchait quelques prétendants. Et déjà, Jean-François Lachaud signait un cent pour cent accompagné pour ce score parfait de Gérard Boccon, troisième des derniers championnats de France. Mais la meute n'avait cédé que peu de terrain. La deuxième manche fut pénible, laborieuse, harassante, avec sa succession de coups à 14, 15, 20 points! Seule une étincelle l'anima un instant: TOULADI! Tu l'as dit Bouffi! "ONDULAIT", permettait néanmoins de limiter la casse sur cette grande truite canadienne!Toujours est-il qu'en ne perdant que 2 points, Jean-François Lachaud récidivait et emportait cette manche, mais tout était encore possible avant l'ultime partie... Que vous pourrez rejouer (voir ci-dessous).

Accompagné au top cette fois-ci de Michel Pialat, Jean-François Lachaud remportait encore cette troisième manche, s'adjugeant bien entendu le tournoi, devant Jean-François Déron (le vainqueur du récent tournoi d'Angers), Bruno Bloch, Marc Treiber et Bernard Caro.

NOUVELLES TETES

L'accession à la Première série nationale, le nirvana du classement scrabblesque s'effectue grâce à l'obtention de "perfs". A la mi-saison et avant le Festival de Vichy (4 au 7 mai), sept joueurs avaient déjà obtenu leur passeport pour la Première série: Nicole Epingard y a rejoint son mari grâce à des performances de premier plan à Cannes et à Villeneuve-Le-Roi, notamment. L'accession de Gérard Boccon, après sa 3e place aux derniers championnats de France, ne faisait plus aucun doute; pas plus que celles de Vincent Leclerc et de Josué Benisty, qui viennent grossir le peloton des Première série méridionales, au même titre que Jean-Yves Costa, vainqueur du tournoi de Valence en janvier dernier. Raymond Vinck, de Lilles, réitère, puisqu'il avait déjà figuré parmi l'élite voilà trois ans. Enfin, l'accession de Jean-Marc Bégou, déjà sélectionné dans l'équi-

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
SUANIDL			
N+UFTEG?	DILUAS	H4	18
MLOHAUS	T(E)NIFUGE (1)	5E	94
MLUS+FEE	HOLA	6F	34
KEEEPSN	FEULAMES	8D	66
K+XADERP	PENSEE	M2	30
XDP+TALE	FREAK (2)	D8	34
DPALE+NG	TEX (3)	6L	34
DNG+NNUU	PALPE	2J	30
?TNNIAZ	DU	1N	12
VBLEING	ANT(I)NAZI (4)	11D	114
BG+CNAEE	VELIN (5)	L10	33
BG+SURRE	CANNEE	14J	28
R+OOAUTY	GUEBRES (6)	09	39
ROU+RIVC	NOYAT	H11	45
LTOHIII	COUVRIRA	14A	80
TIII+RBW	LOCH (7)	A12	30
TIIIRB+S	WU	10N	31
TIIRB+ET	SI	M11	22
IR+ORDAA	BITTE	4A	22
R+OMESIQ	ABORDAI	A3	30
Q+JME	SEMOIR (8)	13F	29
	QUE	C13	20
	TOTAL		788

Le signe - signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.
(1) ***TENIFUGE:*** *se dit d'un médicament qui expulse les ténias.*
(2) ***FREAK:*** *marginal.*
(3) ***TEX:*** *unité de masse linéique.*
(4) ***ANTINAZI:*** *hostile aux nazis. Le sous-top (NAZI E11) perd 73 points.*
(5) ***VELIN:*** *parchemin très fin.*
(6) ***GUEBRES:*** *adepte de la religion de Zarathushtra, en Iran.*
(7) ***LOCH:*** *appareil maritime ou lac écossais.*
(8) ***SEMOIR:*** *récipient pour les graines*

pe de France, n'est que justice. Le festival de Vichy et le championnat de France devraient permettre de nouvelles "perfs". A suivre...

FINALES REGIONALES

Dernières passerelles pour le championnat de France, les finales régionales se sont déroulées en avril dernier. A noter la 8e victoire de Claude Del, vainqueur monégasque des Chiffres et des Lettres (Côte d'Azur), de Paul Levart (Ile-de-France), de Richard Mangin (Lorraine), de Philippe Bellosta (Midi-Pyrénées) et d'Alain Visieux (Flandres).

Les autres vainqueurs:

D. Le Fur (Aquitaine), G. Boccon (Dauphiné), J.M. Guizard (Bourgogne), P. Fritsch (Alsace), A. Merle et J. Rèche (Provence), P. Vigroux (Languedoc), C. Hostein (Pays-de-Loire), G. Ouziel (Lyonnais), C. Egger (Val-de-Loire), M.T. Ulliac-Etesse (Bretagne), F.N. Jeanmougin (Franche-Comté), E. Rivalan (Normandie) et D. Lévêque (Centre-Atlantique).

CHAMPIONNAT DE FRANCE

L'avant-dernière étape du championnat de France individuel, dont la structure pyramidale est désormais bien ancrée, voyait les joueurs non classés, de Troisième et Quatrième série issus de la phase 2, en découdre avec les Deuxième série qui entraient en lice, pour se qualifier en vue de la finale des 27 et 28 mai prochains, à Antibes.

La victoire est revenue à Salvador Rodriguez, Manceau redoutable mais peu connu. Il précède Rolland Nino, ex-membre à part entière de l'Equipe de France et qui revient vers son meilleur niveau après cinq ans d'éclipse. Jean-Yves Costa, future Première série, vainqueur du tournoi de Valence complète le podium. A noter enfin, la prometteuse septième place d'Antonin Michel, 12 ans et double champion du monde Cadets; il devance de quelques points Serge Emig (10e), le récent finaliste monégasque des "Chiffres & des Lettres".

Rendez-vous à Antibes, pour le dénouement de ce championnat de France.

BERNARD CARO

4e CHAMPIONNAT DE FRANCE DE DIPLOMACY

Après deux ans d'absence au Salon des Jeux de Réflexion, *Diplomacy* revient en force à Paris, Porte de la Chapelle, dans le cadre de la première Convention Francophone des jeux de plateau. *Trahison*, *Triumvirat*, *Vopaliec*, *Vortigern* et *Mach die Spuhl!*, cinq fanzines de jeux diplomatiques, organisaient les 29 et 30 avril ce championnat de France patronné par *Casus Belli*.

En fait, *Diplomacy* a régné en maître sur la majeure partie des tables de la Convention, et les démonstrations de *SuperGang*, *Full Métal Planète*, *Pax Britannica* et *Britannia* n'ont pas remporté un grand succès. Une centaine de joueurs se sont affrontés, et samedi soir, au moment de l'apéritif, une trentaine de diplomates pouvaient encore rêver de la Coupe. Tous se sont donné rendez-vous le lendemain pour la partie décisive. Attentif, le public s'est mis dimanche à surveiller de près ses favoris: tandis que quelques joueurs effectuaient des remontés spectaculaires d'autres, parmi les plus chevronnés, craquaient littéralement.

Finalement le soir, dans l'attente des résultats, les participants se sont entendus pour saluer le succès de la manifestation et s'attabler autour du champagne, abondant! Quelques minutes plus tard, Bertrand Le Boubennec était consacré champion de France et se voyait offrir la coupe et de nombreux lots. Avant qu'il n'aille s'endormir, heureux, il nous livrait ses impressions!

Jeux & Stratégie: Sans faire partie des favoris, tu as remporté la Coupe, es-tu surpris?

Bertrand Le Boubennec: Oui, totalement! J'espérais faire partie des vingt premiers... En fait, dans ce genre de tournois, les différences entres grands diplomates sont infimes. Simplement moi, je n'étais pas connu!

J&S: Depuis combien de temps joues-tu à Diplomacy?

B.L.B.: Trois ans, et c'est mon premier championnat.

J&S: Etre champion, c'est un bonheur à double tranchant. Penses-tu revenir lors du prochain championnat?

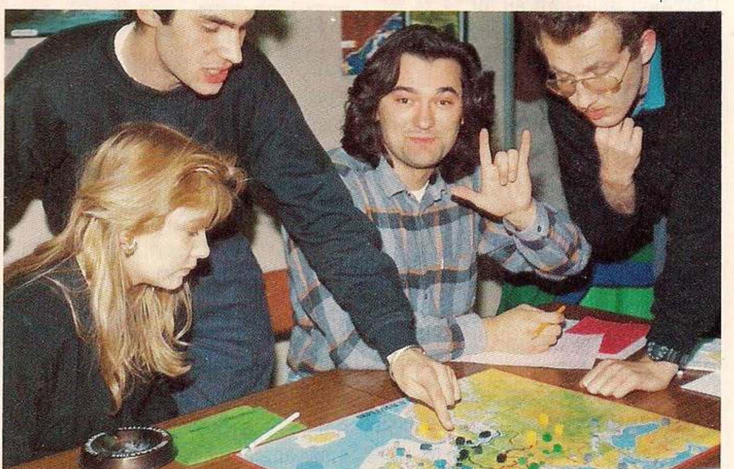
B.L.B.: Bien sûr, afin de défendre mon titre. Le fait de n'avoir pas été l'élu des joueurs pour les trois meilleurs diplomates ou pour les trois plus infâmes traîtres me fait penser que ma diplomatie "discrète" peut aussi se révéler un atout à l'avenir. Je pense déjà participer à quelques tournois, peut-être moins prestigieux, juste pour le plaisir de m'asseoir à des tables de qualité.

J&S: A propos de qualité, que penses-tu de celle de ce championnat?

B.L.B.: Il y avait beaucoup de joueurs très expérimentés, des ex-champions et des "phénomènes" de la diplomatie, je pense notamment à Terry Moore, Bruno Giraudon, Eric Moyroud, Leï Saarlainen...

A l'inverse, il y eut beaucoup de jeunes joueurs, débutants, qui ne comprenaient pas forcément l'art de la diplomatie. Bien manipulés, ces joueurs peuvent inconsciemment fausser des parties, ce qui peut se révéler grave quand il s'agit d'un championnat de France.

Mais l'ambiance du week-end fut remarquable. Suspense et... champagne (!) ont réellement contribuer à faire naître des complicités entre les joueurs.



photos DR

Honteux signe de victoire pour "le plus infâme traitre", l'Américain Moi Fink.

J&S: *Diplomacy* a prouvé qu'il constituait toujours un événement exceptionnel. Mais l'ancêtre des jeux diplomatiques trouvera-t-il un jour son dauphin?

B.L.B.: *Diplomacy*, c'est incontestable, reste la star du genre. Mais l'engouement grandissant des joueurs notamment pour *Empire In Arms*, *Pax Britannica* ou même *Civilization* annonce, peut-être, la venue de nouveaux jeux de plateau où la diplomatie s'accompagne d'une grande maîtrise de l'art de la guerre et de la paix, fondée sur des situations historiques précises.

Ce 4e championnat marque le retour triomphant de *Diplomacy*, qui a rassemblé un public de passionnés comme de débutants.

L'Association Belphégor, qui organisait la manifestation au nom des cinq fanzines, réfléchit déjà aux améliorations du prochain championnat, qui pourrait avoir lieu dès novembre 89.

Car si les jeux de simulation historique et diplomatique prennent enfin un véritable essor, les "âmes organisatrices" doivent se préparer à développer ce genre de rencontre, peut-être prévoir des qualifications et élargir ce système de championnat à d'autres jeux.

Le Palmarès:
1er: B. Le Boubennec
2e: E. Moyroud
3e: L. Saarlaïnen
4e: H. Flottes De Poujols
5e: D. Serano
6e: S. Perez
7e: A. Flon
8e: B. Giraudon
9e: Ph. Castets
10e: M. Fink (USA)
11e: P. Montagna
12e: F. Vaillergue
13e: H. Sicart
14e: Vernier
15e: D. Guggenheim
16e: Vernay
17e: L. Feldman
18e: Aillet
19e: Borgard
20e: T. Moor (Canada)

Plus infâme traître:
1er: M. Fink (USA)
2e: B. Giraudon
3e: H. Sicart

Meilleur négociateur:
1er: S. Beaver (UK)
2e: L. Saalainen
3e: D. Serano

1er des parties longues (11 ans): T. Blavoet.

Meilleur diplomate du championnat: S. Beaver.

PIERRE-BERTRAND DUCAROIR

FLIP

Pour la 4e année consécutive, Parthenay sera le théâtre du Festival Ludique International (FLIP). Pour cette nouvelle édition le festival innove avec, notamment, un concours de création.

Le festival, c'est aussi le 2e championnat du monde de dames Cadets avec dix pays représentés, une simultanée à la pendule avec la présence des Grands Maîtres Internationaux et le 1er championnat européen des jeux de l'esprit (dames, échecs, bridge...) Pendant huit jours, une animation Grandeur Nature sera assurée par les grands noms du genre: les Nuits de Ludos, Paradoxes, la Guilde de Bretagne, les Semaines de l'Hexagone, Stratèges et Maléfices, le Risk sur le club... Côté jeux de société, *Stratégos* présentera cette année pas moins de 120 jeux et organisera nombre d'animations.

Créateurs de jeux, contactez Christian Rengeard au 49 24 24 99, ou demandez un dossier en écrivant à Résonance, 167, avenue de Limoges, 79000 Niort.

Pour tous renseignements, contactez Sylvaine Texier, FLIP, hôtel de ville, 7, rue Béranger, 79200 Parthenay. Tél.: 49 94 03 77.

GO

GRENOBLE

Du 29 avril au 1er mai, Grenoble a accueilli le tournoi national de Go. C'est André Moussa qui a remporté ce championnat en Première catégorie... pour la 9e fois! Les Deuxième et Troisième catégorie furent respectivement remporté par Pascale Gaudin et Jean-Marie Vigouroux.

BRIDGE

MARCHE COMMUN

Huit cents joueurs ont participé aux 12e championnats du Marché Commun, qui ont eu lieu à Ostende (Belgique) du 17 au 23 avril derniers. La déception fut grande pour la France, puisque le Challenge du Marché Commun, dont elle était détentrice, fut gagné par les Pays-Bas. Nos compatriotes ont tout de même remporté deux médailles d'or: une dans le championnat par paires Dames (Mmes Saul-Guillaumin) et l'autre dans le championnat par équipes Seniors (MM. Vitez-Clin-Herdan-Plante). Ils ont aussi enlevé deux médailles d'argent, dans le championnat par équipes Dames (Mmes Blouquit-Pigeaud, Saul-Guillaumin, Cohen-Hugon) et dans le championnat par paires Dames (Blouqit-Pigeaud). Quant à M. et Mme Cronier, ils gagnèrent la médaille de bronze par paires Mixtes.

Classement:
1. Pays-Bas: 136,5
2. France: 94
3. Italie: 91
4. Grande-Bretagne: 75
5. Danemark: 66
6. Irlande: 41,5
7. Belgique: 38
8. Grèce: 31
9. RFA et Portugal: 8

DEUX JOUEUSES CHAMPIONNES DE FRANCE!

Fait historique: le championnat de France par paires Excellence a été gagné par une paire féminine, Mmes Véronique Bessis et Danièle Gaviard, déjà victorieuses du championnat de Paris par paires.

A LA TELE EN ANGLETERRE

Si le bridge est désespérément absent de nos six chaînes nationales, ce n'est pas le cas pour nos amis anglais. Une nouvelle série de treize émissions a débuté au mois d'avril, diffusée chaque dimanche. Quatre champions, le Pakistanais Zia Mahmood, l'Anglais Tony Forrester, l'Américain Bob Hamman et le Français Christian Mari jouent devant les caméras des donnes prédistribuées et concourent pour un prix de 10 000 livres sterling.

SIMULTANE MONDIAL

Le 9 juin prochain, à 20 heures GMT et sur les cinq continents, débutera le 4e Simultané mondial Epson de bridge. 90 000 joueurs environ, dans près de cent pays, s'affronteront sur vingt-quatre donnes pour ce qui est "la plus grande compétition de tous les temps". Face à l'armada américaine, les Soviétiques tenteront de renouveler leur performance de l'an passé, et les Chinois voudront sans doute les imiter.

TAROT

CHAMPIONNATS DE FRANCE OPEN INDIVIDUELS

Les 14e championnats de France Open individuels se sont déroulés à Dinard durant le week-end du 1er mai. Le titre est revenu à Stéphane Chappex de Sallanches, du Comité Dauphiné-Savoie, devant le Parisien Michel Dekhit et le Toulousain Philippe Déhon. Parallèlement, se déroulait le 1er championnat de France Jeunes réservé aux joueurs de moins de 18 ans, patronné par *J&S*. Il a été remporté par une joueuse de 14 ans, Patricia Oury, du collège de Landry à Rennes.

DAMES

COUPE DE FRANCE

Les 25 et 26 mars se déroulait la coupe de France au Cannet. Les deux mêmes équipes que l'an passé se retrouvaient en finale: le club Le Cannet l'emporta 10/6 devant celui de Noisy-Le-Sec.

PAYS-BAS

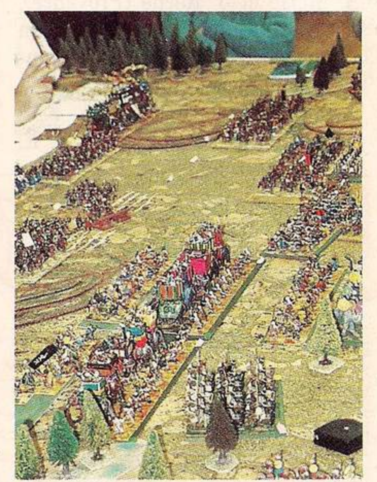
C'est l'outsider Jos Stokkel qui a remporté le championnat des Pays-Bas. Jusqu'au dernier moment, la lutte fut indécise. Stokkel se qualifie ainsi pour le championnat du monde qui doit se dérouler fin 90 à Groningen.

JEUX D'HISTOIRE: COUPE D'EUROPE

Les 20 et 21 avril derniers, s'est déroulée à Paris la 5e Coupe d'Europe de Jeux d'Histoire, organisée par les Grandes Compagnies de l'Est Parisien et par la Confédération Européenne de Jeux d'Histoire. Les participants s'affrontaient sur quatre périodes (Médiévale en 25 mm, Antique, Empire et Renaissance en 15 mm). Avec seulement trois joueurs par équipe, chacune n'était donc représentée que dans trois catégories sur quatre. Wickens, le vainqueur anglais de la période Renaissance, s'est fait remarquer en jouant dans une équipe française, avec une armée espagnole! Les résultats n'ont causé aucune grosse surprise, puisque Grande-Bretagne et France se hissent au sommet. Ce week-end fut aussi l'occasion, pour les cinq cents visiteurs, de s'initier et de participer aux démonstrations. Notamment de Eagle Bearer (Battle Honours), une nouveauté qui a emballé nombre de joueurs: ce logiciel laisse le joueur déplacer ses figurines tout à fait classiquement, mais réalise tous les calculs. Résultats:

Période Médiéval (6e WRG):
1. Kronke, RFA1: 19; **2.** Norris, GB1: 15; **3.** Lebrun, F4: 13; **4.** Johnston, GB2: 11; **5.** Blanc, F4: 10; **6.** Valcke, BEL1: 10; **7.** Théron, ESP: 10; **8.** Talmann, RFA2: 5; **9.** Ouston, IRE: 4; **10.** Hazard, sans équipe: 3.

Période Antique (7e WRG):
1. Smith, GB1, 17; **2.** Van Wanbecke, sans équipe: 16; **3.** Dare, GB2: 15; **4.** Del Cerro, ESP: 13; **5.** Cosson, F4: 12;**6.** Meyers, BEL1: 12;



Même les éléphants indiens étaient de la partie.

7. Dufour, F1: 12; **8.** Marlia, sans équipe: 12; **9.** English, BFG (Bristish forces in Germany): 11; **10.** Brault, F2: 10;**11.** Fischer, RFA1: 9; **12.** Dobson, F3: 9; **13.** MacLeod, GB3: 9; **14.** Guillaume, BEL1: 6; **15.** Elmet, RFA2: 6; **16.** Mardon, BFG2: 5; **17.** Friso, Pays-Bas: 5; **18.** Llyod, BFG3: 3.

Période Empire (Newbury):
1. Vivier, F1: 15; **2.** Anees, GB2: 14; **3.** Nachstein, RFA2: 13, **4.** Raguet, F2: 12; **5.** Fortmann, RFA1: 12; **6.** Aupetit, F3: 12; **7.** Tomkins, GB3: 10; **8.** Canavan, IRE: 8; **9.** Cunnings, BFG1: 7; **10.** Madrigal, Pays-Bas: 6;**11.** Engell, BFG2: 6; **12.** Wallace, BFG3: 6.

Période Renaissance (WRG):
1. Wickens, F1: 16; **2.** Cleghorn, IRE: 15; **3.** Ball, GB1: 12; **4.** Decramer, F3: 12; **5.** Costopoulo, ESP: 12;**6.** Ressencourt, F2: 11; **7.** Boots, NL: 8; **8.** Lawrence, BFG2: 8; **9.** Nickson, BFG1: 5.

"à toi de jouer" !

Du 8 au 16 juillet 89

FLIP

DE PARTHENAY

• **JOUEZ SANS LIMITE** avec...
Stratégos
Mondial Billes
Les Jeux de Rôles
Les Jeux surdimensionnés
Les Saltimbanques jongleurs
LesTournois et Concours

• **RISQUEZ VOTRE FORTUNE...**
en bonbons au Casin'Hall.

• **LES ENFANTS ROIS**
dans la ville pendant 4 jours

• **EXCLUSIVITÉS MONDIALES**
Compétitions Internationales
Dames - Échecs

• **THÉATRE D'IMPROVISATION**

• **JEUX INTERVILLES**

LES 8 ET 9 JUILLET
SALON : EXPOSITION VENTE



contacts : Festival Ludique International de Parthenay
Tél. 49 94 03 77 - 49 64 24 24 • SALON - JEUX ET STRATÉGIE 49 24 24 99

CALENDRIER

JUIN

• **Bridge**: le 9, Simultané mondial de bridge. Pour les finales nationales: les 3 et 4, épreuves par quatre (Mixte), les 10 et 11, épreuves par quatre, (Interclubs), le 11, épreuves par paires (Espérance), les 17 et 18, épreuves par quatre (Dames), les 24 et 25, épreuves par quatre (Excellence, Honneur, Promotion), les 26 et 27, épreuves par quatre (Mixtes Vermeil), et les 28 et 29, épreuves par quatre (Open Vermeil).
Pour tous ces tournois, contactez la Fédération au (1) 47 38 27 70.

• **Go**: le 11, le centre culturel Vauban de Versailles organise à partir de 10h le championnat de France scolaire de go. L'inscription est gratuite. Contacter Michel au (1) 39 51 72 66

• **Tarot**: du 23 au 25 se dérouleront à Chalon-sur-Saône la finale du 1er championnat de France par quadrettes et des tournois Opens nationaux. Renseignements à la Fédération française de Tarot au: 78 38 11 90.

• **Othello**: les 24 et 25, sélection à Toulouse pour le Mondial 89, ouverte à tous sauf aux ordinateurs. FFO: (1) 40 26 51 69.

JUILLET

• **FLIP**: du 8 au 16, voir page 8.

• **Scrabble**: des festivals se dérouleront tout l'été dans toute la France: festival de la Bresse du 1er au 8, festival de la Côte d'Azur (Sainte-Maxime) du 14 au 16. Renseignements à la Fédération française de Scrabble. Tél.: (1) 43 80 40 36.

• **Bridge**: vacances de bridge aux Ménuires? C'est ce qu'organise la FFB, avec pension complète et activités extra-ludiques: du 16 au 23, initiation au bridge de compétition (cinq heures par jour et deux soirées) et perfectionnement et initiation pour enfants; du 23 au 29, séjour haute compétition, niveau première série (deux heures par jour). Renseignements à la FFB: (1) 47 38 24 40.

AOUT

• **Scrabble**: du 30 juillet au 6 août la Fédération française de Scrabble organise, avec le concours du Comité Dauphiné-Savoie, le 12e Festival de Scrabble de Val-Thorens. Au programme: paires en 2 parties, tournoi individuel homologable en 5 parties, ainsi que des tournois de bridge et de tarot. Renseignements à la FFSc, 96, bd Péreire, 75017 Paris. Tél.: (1) 43 80 40 36.

• **Othello**: International de Copenhague les 5 et 6: tournoi open, 3e tournoi comptant pour le grand prix d'Europe et présélectif pour le Mondial 89. Tournoi sur deux jours au système suisse avec finale au meilleur de trois parties. FFO: (1) 40 26 51 69.

• **Bridge**: L'université du bridge vous propose du 7 au 11 sous la direction de Philippe Cronier des stages techniques sur deux niveaux (perfectionnement et compétition) à Paris. Renseignements à la FFB: (1) 47 38 24 40.

• **Informatique**: du 9 au 15 se déroulera la 1re Computer Olympiad, un tournoi prestigieux organisé dans un grand hôtel de Londres par David Levy (Maître international d'échecs et président de l'International Computer Chess Association); cette manifestation comprendra plusieurs compétitions de programmes (échecs, échecs chinois, dames, go, poker, bridge et Othello). Renseignements: François Aguillon, 4, rue Raie Tortue, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél.: (1) 69 01 75 87.

• **Echecs**: le 64e championnat de France d'échecs se déroulera à Epinal du 11 au 26 pour le National, et du 15 au 26 pour les Accessions, Open A et Open B. Se renseigner auprès de M. Alex Bessier, L'Eau Blanche Girmont, 88150 Thaon-les-Vosges.

• **Scrabble**: du 11 au 15: championnat du monde de Scrabble à Namur. Renseignements: FFSc au: (1) 43 80 40 36.

• **Dames**: du 15 au 29 août, et non octobre comme nous l'avions annoncé dans deux précédents numéros, Les Sables-d'Olonnes orchestreront le 49e championnat de France de dames. Renseignements auprès de M. Maire, Damier des Olonnes, 101, rue du 8 mai 1945, 85340 Olonnes-sur-Mer. Tél.: 51 90 73 78.

• **Banzai-Triathlon 1989**: ce championnat Open du Danemark se déroulera les 26 et 27 à Copenhague, avec au programme, tournois de go, d'échecs et de bridge. Pour tous renseignements, contacter: Jens Toft, Lykkebovej 14, DK 2500 Valby, Danemark.

• **Scrabble**: festival du Touquet du 26 août au 2 septembre. FFSc: (1) 43 80 40 36.

SEPTEMBRE

• **Othello**: les 2 et 3, se déroulera l'International de Paris, 6e du nom, qui est aussi le dernier de la saison 88-89 pour le Grand Prix Européen. Le tournoi est ouvert à tous sauf aux ordinateurs; il réunit chaque année les meilleurs joueurs du monde et est présélectif pour le Mondial. Renseignements à la FFO: (1) 40 26 51 69.

• **Bridge**: du 4 au 9, l'Université du bridge installe ses quartiers au Touquet, avec initiation et perfectionnement sur plusieurs niveaux. Renseignements à la FFB au (1) 47 38 24 40.

OCTOBRE

• **Tarot**: finale de zones du championnat de France interclubs le dimanche 8. Renseignements auprès de la Fédération française de Tarot au: 78 38 11 90.

• **Tarot**: le 21 se déroulera à Maisons-Alfort le 6e tournoi des Maîtres. Renseignements à la FFT au 78 38 11 90.

• **Jeux de L'Esprit**: du 26 octobre au 5 novembre, le Palais des Papes d'Avignon abritera en son sein le 4e Festival des jeux de l'esprit.

• **Jeu d'histoire**: finale de la Coupe de France de Jeu d'Histoire Antique-Médiéval: prévoir un week-end mi-octobre. Contacter les Chevaliers de Saint-Gilles, Michel Legrand au 61 68 30 40.

• **Go**: les 28 et 29 se déroulera le 1er tour du Paris-Meijin. Renseignements à la Fédération française de go, 76 bis, rue de Rennes, BP 95, 75262 Paris Cedex 06.

• **Planète magique**: à la fin du mois s'ouvrira à Paris, dans l'ancien théâtre de la Gaîté Lyrique, Planète magique, un nouveau lieu d'attractions pour petits et grands. Jeux individuels, jeux interactifs et animations de toutes sortes (ciné, spectacles, studio de télévision...) seront à l'honneur. A suivre...

NOVEMBRE

• **Tarot**: lors du 4e festival des jeux de l'esprit d'Avignon, auront lieu du 3 au 5 les manifestations de Tarot suivantes: finale du 13e championnat de France interclubs national, et du 10e championnat de France interclubs espérance, ainsi que des tournois Opens nationaux. Renseignements à la Fédération française de Tarot au 78 38 11 90.

• **Go**: les 18 et 19 se déroulera le deuxième tour du Paris-Meijin, et les 25 et 26 le troisième et dernier tour. Renseignements à la Fédération française de go, 76 bis, rue de Rennes, B.P. 95, 75262 Paris Cedex 06.

ATMOSPHERE

ROMANS

• *Merlin*, de Michel Rio, roman, Editions du Seuil, 72 F.
Dieu ou démon, Merlin crée son monde, façonne ses personnages et tente de maîtriser l'univers impitoyable qui est le sien. Après un siècle de règne, il fait le point sur l'histoire écoulée. Ce cycle de Merlin, tour à tour acteur et spectateur, plonge le lecteur dans les légendes celtiques au long de 160 pages où se mêlent l'histoire et la fiction.

• *Les Brumes d'Avalon*, de Marion Zimmer Bradley, Le Livre de Poche. *Les Dames du lac* et *Les Brumes d'Avalon* font maintenant partie de ces classiques à ne louper sous aucun prétexte, surtout avec l'édition nouvelle en livre de poche. Une légende du Graal à lire par tous maîtres de jeu, scénaristes et joueurs passionnés.



• *Le capitaine et l'ennemi*, de Graham Greene, éditions Robert Laffont, 85 F.
Victor se fait enlever le jour de son 12e anniversaire par le Capitaine, et devient Jim. Il cherche, à travers les années, à comprendre et à connaître ce mystérieux personnage, aventurier au grand cœur qui vogue aux quatre coins du monde. Jusqu'à ce que Jim, adulte, rejoigne le Capitaine à Panama. Le mystère qui entourait les personnages bascule dans le thriller...

• *A la fin de l'hiver*, de Robert Silverberg, Editions Robert Laffont, 110 F.
Tous les vingt-six millions d'années, des essaims de comètes chutent vers les régions centrales du système solaire et rayent la vie sur la planète. Pour survivre, le peuple n'a qu'une solution: s'enfermer à l'abri d'un cocon souterrain. Mais la tradition survit et affirme que le printemps revenu, le peuple sortira du ventre de la Terre, pour accomplir son destin. Mais la surface se révèle plus déconcertante que prévu, plus encore que le cocon protecteur. Survivre dans ces conditions n'est pas évident...

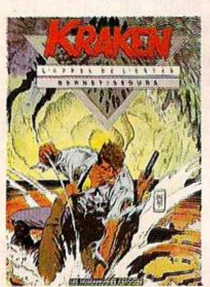
• *Gilles de Raiz ou la Confession imaginaire*, de Martine le Coz, Editions du Seuil, 95 F.
Grand seigneur, puis ruiné, guerrier, mystique, alchimiste et dévot, Gilles balance entre les croyances

du Moyen Age et cherche sa voie. Entre le bien et le mal, tour à tour dieu et démon, il n'attend qu'un signe pour trouver le salut final...

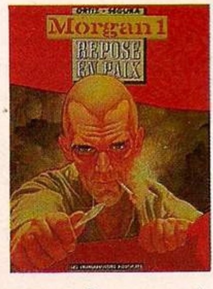
• *L'Etoile et le fouet*, de Frank Herbert, Le Livre de Poche.
Le Livre de Poche adopte une fois de plus un roman de l'auteur de *Dune*. Ici, le problème central est celui de la communication. Car les couloirs calibans, qui permettent habituellement de voyager d'une étoile à l'autre presque instantanément, se détraquent. Certains voyageurs disparaissent; d'autres perdent la mémoire... Il n'y a que Jorj X. McKie, saboteur extraordinaire, pour résoudre le problème et sauver les civilisations interstellaires du néant...

BULLES

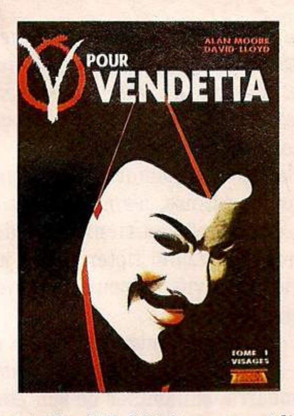
• *Kraken*, scénario de Antonio Segura, dessins de Jordi Bernet, Humanoïdes associés, collection Métal Hurlant.
Si ce n'est déjà fait, repliez-vous dans les souterrains de Metropol, là où sévit le monstre Kraken. Avec le lieutenant Dante, vous vivrez des aventures cthulhuiennes et morbides à souhait, pour inspirer des scénars sombres comme l'enfer. Sont déjà parus: T1: *Kraken le meilleur flic de la ville*, T2: *Kraken, la patrouille de l'horreur*, T3: *Kraken, l'appel de l'enfer*. A paraître: T4: *Kraken, le roi des égouts*.



• *Morgan*, tome 1, *Repose en paix*, scénario de Antonio Segura, dessins de Jose Ortiz, Humanoïdes associés, collection Métal Hurlant.
Repose en paix est le 1er numéro d'une série qui dépeint un univers carcéral dans la ville de Metropol. Mafias, magouilles et intrigues se nouent dans une prison "modèle", installée dans les égouts de la ville.

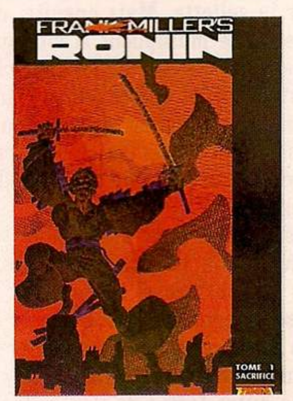


• *V pour Vendetta*, tome 1: *Visages*, scénario de Alan Moore, dessins de David Lloyd, Zenda éditions, 67 F.
Dans l'Angleterre de 1997, la guerre nucléaire a tout ravagé. Le pays est aux mains du fascisme qui surveille tout, et que tout le monde



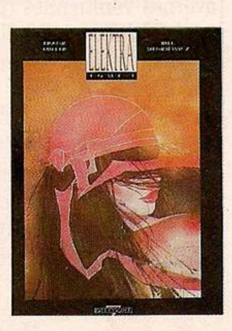
craint. Sauf V. Idéaliste, tragédien, anarchiste ou bouffon, V commence par faire sauter le Parlement et s'amuse avec le gouvernement. Habillé en Arlequin, il porte le masque et vit dans un musée secret, le musée des ombres. Le premier des six tomes prévus permet de nous familiariser avec le personnage et ses motivations, mais sans jamais le démasquer.

• *Ronin*, tome 1, *Sacrifice*, de Frank Miller, Zenda Editions, 67 F.



Entre le Japon féodal et la science-fiction chers à Miller, *Ronin*, le samouraï déshonoré doit surmonter maintes épreuves et retrouver Agat, le démon, pour l'anéantir. Poursuivi par la malédiction, pourra-t-il sauver l'avenir de notre civilisation?

• *Elektra*, tome 1, scénario Frank Miller, dessins de Bill Sienkiewicz, Editions Delcourt.
Elektra ne connaît que le vice et le mal, l'ultra-violence et la folie. Eduquée dès sa plus tendre enfance aux secrets d'une secte de Ninjas, elle devient, après la mort de son père assassiné, tueuse à gages. Mais Elektra ne se raconte pas. A ne manquer sous aucun prétexte, ne serait-ce que pour le graphisme original et sophistiqué.



APRES THIERRY DEPAULIS, NOTRE HISTORIEN MAISON, MARCO DONADONI, CORRESPONDANT ITALIEN DE *J&S*, EST ALLE A VENISE SENTIR L'AMBIANCE DE L'EXPOSITION FANTI E DENARI. BIEN QUE MILANAIS, MARCO PARLE DE CETTE PASSION DES VENITIENS... COMME S'IL ETAIT LUI-MEME NE TOUT PRES DE LA PLACE SAINT-MARC. PAR AILLEURS, A L'HEURE OU L'EUROPE APPARAIT DE PLUS EN PLUS DANS LES COMPORTEMENTS QUOTIDIENS, *J&S* AFFIRME ENCORE PLUS SA VOCATION EUROPÉENNE. APRES LA GRANDE-BRETAGNE (ET DONC LES ETATS-UNIS) ET L'ITALIE: LA RFA, OU CHAQUE MOIS DANIEL WAGNER DU MAGAZINE GAMES (OUEST-ALLEMAND COMME SON NOM L'INDIQUE) PRENDRA LA TEMPÉRATURE DE L'ACTUALITÉ LUDIQUE DE SON PAYS.

PASSIONS INAVOUABLES A VENISE

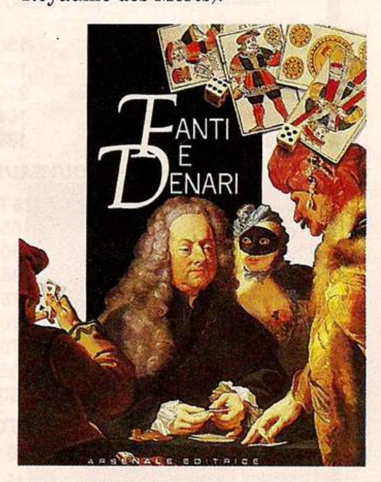
Dès le XVIe siècle, les Vénitiens parmi les plus riches se pressent dans des clubs privés pour étancher leur soif de jeu. L'un des plus célèbres s'ouvre à San Moisè, au palais Dandolo (plus connu pour être l'un des centres les plus importants du commerce du sel). Francesco Guardi, Pietro Longhi et bien d'autres artistes de cette époque ont dépeint, à grand renfort de toiles, l'ambiance très particulière de ce cercle privé. En arrière-plan, des murs tellement imbibés de sel qu'ils semblent être faits de cette substance. Au premier plan, un alignement de tables autour desquelles des Vénitiens jouent.

Premier détail intéressant: seuls les nobles pouvaient tenir la banque lors de ces parties. En effet, personne d'autre n'avait suffisamment de crédit pour offrir les mêmes garanties financières. D'ailleurs, c'était toujours un noble qui payait les jeux de cartes, la lumière et le nettoyage des locaux.

Deuxième détail à relever: tous les joueurs, sauf les princes, devaient être masqués. Troisième détail: les jeux devaient se dérouler dans le plus profond des silences. Celui qui avait quelque chose à annoncer devait écrire la valeur de la carte.

A quoi jouait-on dans les cercles?

En tête du hit-parade, la *Bassetta* et son cousin, le *Faraone* (le Pharaon), deux jeux de cartes de hasard aussi simples que meurtriers. Ils étaient tellement désapprouvés par les bons citoyens que l'un des membres les plus assommants de cette classe, le noble Giovanni Antonio Quirini, écrivit tout bonnement un opéra sur ce thème, *la Bassetta convinta*. Dans cette œuvre, il compare ce jeu à toutes sortes de divinités ou de monstres effrayants: Janus bifrons dont un côté du visage attire et dont l'autre répugne; Géryon, une hydre, Briarée (un monstre qui s'enrichit avec les âmes du Royaume des Morts).



Si ces jeux ressemblent tous deux à la roulette, la *Bassetta* possède une particularité: c'est la banque et non les joueurs qui fixe l'importance des mises.

A cette époque, d'autres jeux sont vraiment très connus à Venise et abondamment illustrés: le *Biribi* (encore un dérivé de la roulette), le *Gilé*, la *Meneghella, Pichetto et Tressette* (le plus joué encore aujourd'hui en Italie) et aussi l'ancêtre du backgammon, le *Trictrac*.

L'un des plus célèbres fils de la Sérénissime, Casanova, évoque sa passion pour ce jeu avec un dédain caractéristique pour les bons citoyens: "*Si je vis de ce jeu quoique je joue ma fortune aux dés, c'est parce que, quand on joue au Trictrac, l'habileté a plus d'importance que la bonne fortune*".

Si les nobles jouent leur fortune dans les casinos, les marchands et les pêcheurs vénitiens sont des mordus du *Lotho* (loterie). Ce jeu devient très vite un nouveau moyen de gagner sa vie.

A l'origine de l'introduction de ce jeu à Venise, un certain Geronimo Bambarra, chiffonnier de son état. Et le *Lotho* de séduire tout un chacun. En une seule semaine, les gens accourent dans le quartier de notre ex-chiffonnier, comme s'ils allaient célébrer la fête d'un saint patron. Une attitude caractéristique de cette société à moitié orientale: la soif de perles, d'ambre, de stupre et de virées avinées. Immédiatement, les autorités envoient des émissaires pour contrôler ce qu'ils considèrent comme une escroquerie: les malfaiteurs finissent par être mis sur la sellette. Mais ensuite, ces loteries se multiplient si vite qu'il n'est plus possible de les contrôler toutes. Voyant que ce jeu se transforme peu à peu en véritable business, les autorités décident de prélever 2% sur le chiffre d'affaires des jeux.

Les loteries sont mises alors en adjudication, les plus séduisants et les plus efficaces remportent la mise et arrosent leur quartier de vin et de victuailles pour fêter la bonne nouvelle.

Une autre forme de jeu, le *Pirie*, passionne les Vénitiens: les joueurs parient sur des événements variés mais réels. Ainsi l'un des plus populaires est l'élection des nobles aux carrières publiques. Le gouvernement prend alors conscience que les parieurs, s'ils étaient en trop grand nombre, pourraient essayer d'influer sur le vote. D'où des mesures très sévères. Un noble surpris en train de participer à de tels paris serait exclu à vie du Conseil Supérieur, et un membre du peuple contraint à l'exil. Tout cet attirail légal allait se révéler sans effet.

Les jeux de dés occupaient également une place de choix dans les tavernes vénitiennes (par exemple, le jeu "*del Turco, del Todesco e del Venetiano*"). Jeux de cartes, loteries, jeux de dés et même l'ancêtre du jeu de l'oie: tout était bon aux Vénitiens pour étancher leur soif coupable. Car si les jeux n'étaient pas officiellement en odeur de sainteté, qui blâmerait aujourd'hui les Vénitiens d'y avoir succombé? Pas nous en tout cas.

Marco Donadoni

DU NOUVEAU DANS LES JDR OUTRE-ATLANTIQUE

• L'Appel de Cthulhu, quatrième édition

Depuis 1981, année de sa création, le jeu de rôle inspiré de l'œuvre de Howard Philips Lovecraft a été traduit dans six langues. Cette quatrième édition de *L'Appel de Cthulhu* tombe un peu à plat au moment où TSR sort la deuxième édition de *AD&D*. Mieux vaut tout de même savoir que cette nouvelle édition comprendra, pour un prix inférieur de 20%, le recueil de maléfices qui a fait le succès du supplément *Fragments of Fear* avec une échelle de grandeur pour étalonner les monstres.

A l'heure où les éditeurs essaient de rendre plus accessibles les JdR, *L'Appel de Cthulhu* suit le mouvement: dans ce souci de clarté, les créatures ont été placées dans un chapitre, et les maléfices dans un autre.

Pour *L'Appel de Cthulhu*, encore une nouvelle aventure, *The Great Old Ones*, paraîtra en avril aux Etats-Unis.

• Chaosium Inc. Box 6302, Albany, California 94706. Tél: 19 1 415 547-7681.

• Un monde d'aventures pour les petits frères de MERP... et pour leurs rivaux

La série *Shadow World* que lance Iron Crown Enterprises n'est pas étudiée pour un jeu particulier, mais pour tous les JdR d'*heroïc fantasy*... y compris ceux des éditeurs rivaux. La planète Kulthea que tous les fans de ces JdR vont bientôt découvrir est composée d'îles disparates et de mondes oubliés: chaque contrée est isolée et soumise à des forces surnaturelles. Pour mieux préciser cette nouvelle gamme, on peut faire un rapprochement avec la série *Chroniques* de *Donjons & Dragons*.

Voici les premiers produits de cette ligne:

- *The Shadow World Master Atlas* contient bien sûr des cartes, 64 pages d'informations sur ce monde nouveau et, surtout, un livret de 32 pages définissant le sytème qui permet de jouer à *AD&D*, à *RuneQuest* et à tous les grands JdR de ce type dans *Shadow World*. Indispensable pour tous les fans de Moorcock et autres Tolkien.

- *Quellbourne, Land of the Silver Mist* : la première des contrées de *Shadow World* à être passée au crible

- *Journey to the Magic Isle*, la première aventure sur le thème de la magie.

• Iron Crown Enterprises, PO Box 1605, Charlottesville, VA 22902. Tél: 19 1 800. 325.0479.

NEWS IN ENGLISH

par Brian Walker de *Games International*

WARGAMERS REJOUIS

Une bonne nouvelle pour les wargamers: la série *Attactix*, éditée il y a quelques années par Empthill, va ressortir cette année. Au programme: *Arnhem Bridge, 8th Army, Interstellar Wars* et *Fight for the Sky*. Tous au prix de £ 9.95. Suite à un accord avec Nova, Empthill présentera également prochainement *Richthofen's War* (£ 12.95). En août, *Battle for Normandy* et *Victory for Waterloo* arriveront sur les rayons.

GAMES WORKSHOP JOUE LA FAMILLE

A venir prochainement *Trolls in the Kitchen*, le premier jeu d'une nouvelle série destinée à la famille: chacun de ces jeux sera vendu £ 5.99. Par ailleurs, en parfaite symbiose avec leur nouvelle ligne de jeux de guerre, Games Workshop concocte des figurines (pour *Adeptus Titanicus*, des Titans de combat vendus £ 9.99, la boîte) et une extension pour *Blood Bowl* (*Star Players* avec 36 cartes de joueurs maintenant disponibles).

LE PALMARES D'AVALON HILL

Dans un récent numéro du *General*, Avalon Hill a publié la liste de ses best-sellers pour la période 87-88. A noter la surprenante première place d'*Outdoor Survival*: l'explication viendrait peut-être du fait que la première édition de *D&D* recommandait de l'acheter uniquement pour la carte.

1. *Outdoor Survival*
2. *Fact in five*
3. *Patton's Best*
4. *Statis-Pro Football*
5. *Panzer Leader*
6. *Third Reich*
7. *Yanks*
8. *Flight Leader*
9. *Blitzkrieg*
10. *Status Pro baseball*

SUR LE FRONT DU RHIN

par Daniel Wagner (*Games à Berlin*)

KILLER RAPPORTE GROS

A Berlin, *Killer* est très à la mode. A tel point que certains organisent des parties autour du scénario *Circle of Death*, y jouent avec des grands pieux et paient chacun 2 000 deutschmarks. Le ou les gagnants emportent le gros lot. Pas étonnant que ce jeu soit l'un des plus vendus à Berlin.

LES WARGAMES POINTENT LE NEZ

Au salon de Nuremberg, l'éditeur Games-In a présenté *Phoenix*, un magazine pour les JdR et... les wargames. Encore aujourd'hui, les wargames ne jouissent pas d'une bonne réputation en RFA. Frank Lassak, qui travaille pour Schmidt sur *L'Œil Noir*, a l'intention d'accroître leur diffusion. *Phoenix* n'est que le premier stade. Ensuite, cet auteur veut éditer quatre wargames assez simples... à raison de trois cents exemplaires par jeu. Est-ce le bon moyen? Les autres projets à l'étude: les traductions du JdR *Star Trek*, de *Willow* et de bien d'autres jeux.

UN JEU MIS AU BAN

La Bundesprüfstelle qui regroupe les plus grands moralisateurs ouest-allemands publie régulièrement des listes de films, de livres, de vidéos et de jeux micro qui paraissent dangereux pour les jeunes de moins de 18 ans. Les "bannis" n'ont pas le droit d'être commercialisés ni conseillés. Dernièrement, cet organisme a montré du doigt un jeu de société sur les voleurs dans un magasin: son nom, *Kaufhaus-Klau*.

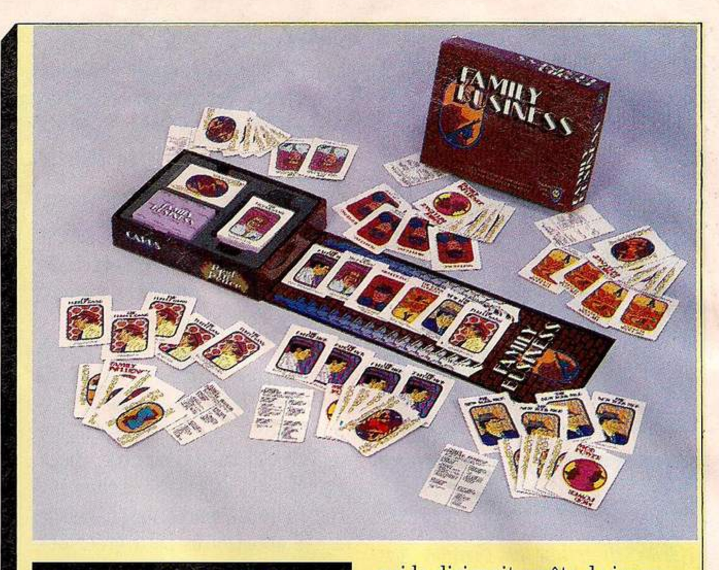
L'HUMOUR DE HEXAGAMES

En RFA, le "Jeu de l'année" ne laisse personne indifférent. Et certains ne manquent pas d'humour. Ainsi Hexagames vient d'éditer un jeu de cartes, *Alles oder Nichts* (Tout ou rien): sur les cartes, les six personnages réprésentés sont les membres du jury du Jeu de l'année.

GAMESDAY A ERLANGEN

Les 27 et 28 mai, sera organisé à Erlangen le second "Erlanger Spieltage". Ce week-end-là, dans cette ville ouest-allemande, tous les types de jeux seront à l'honneur. Pour plus d'informations:

• Spielweit, Kuttlerstrasse 4, 8520 Erlangen, West Germany, 19.49. 91.31.20.89.55.



FAMILY BUSINESS

(*Mayfair Games*)

Matériel:
• 114 cartes (cartes "action" et cartes "personnage")
• un tapis de jeu
• un sabot

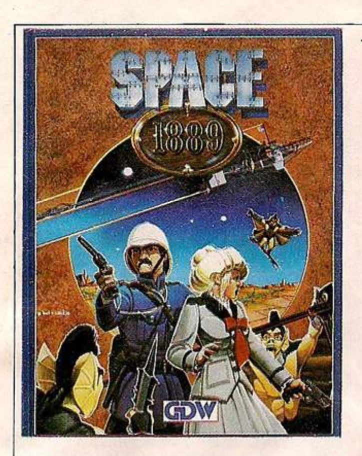
But du jeu:
détruire tous les membres des familles adverses.

Le jeu:
chaque joueur reçoit neuf cartes "personnage" qu'il pose devant lui. Cet ensemble constitue sa famille. En plus, chaque joueur doit toujours avoir en main cinq cartes "action": dès qu'il en utilise une, il en prend une autre au talon. Ces cartes action permettent aux joueurs de plonger les familles adverses dans les affres les plus terribles. Le plus souvent, il s'agit de prendre un contrat sur l'un de ses adversaires.
Pour commanditer un contrat, il suffit de jouer une carte "contrat" et de placer un des membres d'une famille adverse sur la liste "à liquider". A ce moment, l'adversaire visé peut jouer une carte (par exemple, "relations familiales") pour sauver son p'tit gars. S'il y a déjà six gangsters ou plus sur la liste, la guerre des gangs éclate. A chaque tour, le gangster en tête de liste fait alors le grand saut et sa carte est placée dans le sabot côté "demeure éternelle". Ce bain de sang s'achève quand la liste est vierge. La partie recommence alors jusqu'à la nouvelle guerre des gangs.
Est déclaré vainqueur le joueur qui est le seul à posséder encore un gangster vivant sur le champ de bataille. Dès qu'une famille disparaît entièrement, le joueur qui la dirigeait arrête de jouer.
Il existe, bien sûr, beaucoup de cartes qui permettent de sauver ses p'tits gars de la liste ou de les faire rétrograder quand ils arrivent trop près de la première place si dangereuse. Les joueurs méchants peuvent également poser des cartes qui doublent le nombre de morts par tour. La carte la plus odieuse: "Le Massacre de la Saint-Valentin". Quand elle est utilisée, tous les gangsters sur la liste passent immédiatement de vie à trépas.

Commentaires:
chaque partie de *Family Business* dure de 30 à 45 minutes. Et il n'est pas rare que les joueurs fassent aussitôt une revanche. Mieux vaut éviter de pratiquer *Family Business* toujours avec les mêmes joueurs ou alors il ne faut pas avoir peur des vengeances.
Si, dans ce jeu, certains participants sont éliminés en cours de partie, ils ne s'ennuieront que très peu de temps dans la mesure où les parties sont très courtes.
Créé par Mayfair Games en 1982, ce merveilleux petit jeu de cartes s'enrichit maintenant de deux nouvelles éditions, l'une produite par les Britanniques de Spielfreaks Ltd.; l'autre par Mayfair Games.

EN BREF:
type de jeu: jeu de cartes
nombre de joueurs: de 2 à 6
clarté des règles: 9/10
matériel: esthétique: 8/10
efficacité: 6/10
originalité: 5/10
prix moyen: 100 F
nous aimons: ♥♥♥♥

Ce jeu est disponible à Londres chez Just Games, 71 Brewer Street, London W1R 3FB. Tél.: 01 437 0761 ou 734 6124.



SPACE 1889

(GDW, distribué en France par Jeux Actuels)

Matériel:
- un livre de 200 pages
- dé non fourni

Le jeu:
ce jeu de rôle se passe à la fin du siècle dernier (1870-1900), en Grande-Bretagne, à une époque où la science lance les hypothèses les plus futuristes et les plus osées (vie sur Mars, voyages interplanétaires, existence de l'Ether...). Ce qui imprègne fortement le thème central, c'est-à-dire la conquête coloniale, de fantastique et de science-fiction.
Les personnages, qu'ils soient aristocrate bon teint ou pickpocket à la petite semaine, sont définis par six caractéristiques (force, intellect, agilité, charisme, endurance et niveau social) elles-mêmes subdivisées en capacités (par exemple, le charisme comprend l'éloquence, la théâtralité, le marchandage et la linguistique). Chaque donnée est chiffrée grâce à un jet de dé à six faces, seul type de dé utilisé dans ce jeu de rôle.
Les personnages sont amenés à vivre des aventures sur les diverses planètes du système solaire. Le manuel propose une vaste gamme d'équipements pour mener de telles expéditions, et présente les plus récentes inventions de l'époque (réelles ou issues de romans célèbres): un chapitre entier est consacré à l'étude de la science.
Le système de combat, particulièrement simple, s'enrichit de multiples armes et présente deux variantes (combat dans les airs ou contre des animaux sauvages), ce qui oblige le meneur de jeu à bien maîtriser son sujet.
Enfin le livre décrit les moyens de transport aussi bien terrestres (classiques) que spatiaux (donc imaginaires) et présente les cartes de Vénus et de Mars telles que pouvaient les voir les gens de l'époque.
Les trois scénarios d'initiation fournis ont choisi comme cadre la Lune et les deux planètes les plus "en vogue" au siècle dernier: Mars et Vénus.
A la fin du manuel, une dizaine de feuilles cartonnées détachables offrent au MJ les principales tables de jeu, la description de plusieurs vaisseaux, deux planches à cases hexagonales, une fiche de personnage vierge et des accessoires pour créer des figurines en papier (portrait du personnage).

Commentaires:
Space 1889 est un jeu qui fait rêver: c'est le propre du jeu de rôle, mais certains auteurs récents ont eu tendance à l'oublier. Ce passionnant jeu de rôle replonge les joueurs dans les univers créés par les pionniers de la science-fiction romanesque: Jules Verne, A. Conan Doyle et H.G. Wells.
Simple dans sa conception, il s'adresse tout de même aux adultes de par la spécificité et la complexité (dans les détails) de l'univers décrit. Le système de jeu repose en effet essentiellement sur la multitude d'inventions, de concepts et d'objets de haute technologie... imaginaires.
Pour l'instant, seule la version américaine est disponible: quant à la traduction des règles en français, elle devrait être achevée d'ici le mois de juin. Par ailleurs, GDW a créé toute une ligne de produits autour de ce jeu, y compris des jeux de plateau (*Sky Galleons of Mars* par exemple).
Attirant, fantastique et merveilleux, *Space 1889* mériterait de devenir un must dans le domaine des JdR, d'autant plus qu'à l'image de *L'Appel de Cthulhu*, il est ouvert aux joueuses tout autant qu'aux joueurs. A incorporer à toute ludothèque digne de ce nom.

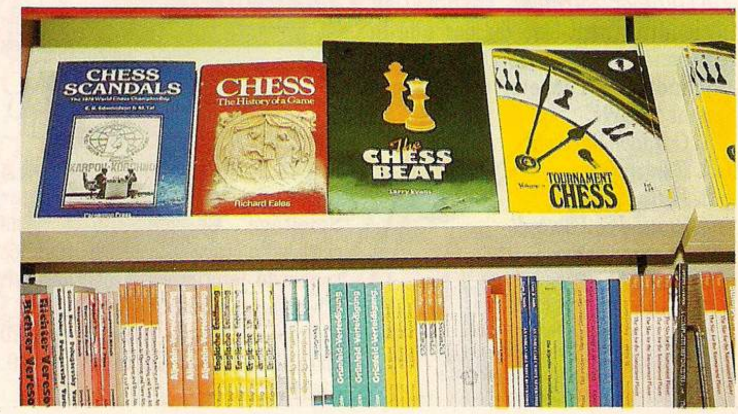
EN BREF:
type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 2 et plus
clarté des règles: 8/10
matériel:esthétique: 7/10
efficacité: 8/10
originalité: 6/10
prix moyen: 280 F
nous aimons: ♥♥♥

TRANSECOM CESSE, POUR LE MOMENT, D'IMPORTER LES PRODUITS DE TSR EN ANGLAIS. POURQUOI? PARCE QU'IL S'AGIT DE "MODES D'EMPLOI", POUR LESQUELS L'USAGE DU FRANÇAIS EST EXIGE PAR LA LOI. DU MOINS PAR LE REPRESENTANT DE LA LOI DANS LE VAL D'OISE! NOUS AVONS ESSAYE D'EN SAVOIR PLUS. PROBLEME EPINEUX ET, SEMBLE-T-IL, FORT SENSIBLE. DE TOUTES PARTS, LA PREMIERE REACTION FUT: "CE N'EST PAS LE MOMENT, VOUS DEVRIEZ ATTENDRE..."CONFORMEMENT A UNE TRADITION FRANÇAISE BIEN ETABLIE, ON NOUS A PLUTOT CONSEILLE DE NE PAS FAIRE DE VAGUES, DE LAISSER CHACUN SE DEBROUILLER DISCRETEMENT AVEC LES AUTORITES, LES FOURNISSEURS ET LES CLIENTS. MAIS NON! LA QUESTION EST D'IMPORTANCE. POUR NOUS, POUR VOUS, LES JOUEURS. S'AGIT-IL DE NOUS PROTEGER EN NOUS GARANTISSANT LA TRADUCTION DE NOS JEUX PREFERES? OU DE NOUS LESER EN TARISSANT LA SOURCE DE NOS APPROVISIONNEMENTS?
NOUS AVONS POSE LES QUESTIONS, NOUS ATTENDONS LES REPONSES!

VO: OPERATION CLARTE

Dans ses yeux, passe une lueur guerrière. Le temps d'un battement de paupières, ce jeune boutonneux se sent l'âme d'un Rommel. "*Ah! Ils sont tous en anglais.*" Voix désabusée. Sa petite amie le nargue: "*Il va te falloir ressortir tes bouquins.*" Dépité, il repose le wargame et repart les mains vides.
Combien de fois par semaine cette scène volée sur un stand du dernier Salon des jeux de réflexion se reproduit-elle dans les boutiques spécialisées de France? Mieux vaut pour les amants des petits hexagones entretenir des rapports plus que courtois avec la langue chère à Wellington. Ou alors ils sont obligés de restreindre leur champ d'investigation: trop rares sont les wargames traduits en français, rarissimes sont les produits 100 % français. Ce virus anglophone frappe également les jeux de rôle avec des implications et des réponses totalement différentes.
En effet, si les wargames et autres jeux de société (voir également l'encadré sur les jeux micro) n'ont légalement pas le droit d'être importés en France sans être traduits, les JdR forment un cas d'espèce. Voyons tout d'abord ce que dit la loi du 31 décembre 1975 relative à l'emploi de la langue française: "*Dans la désignation, l'offre, la présentation, la publicité écrite ou parlée, le mode d'emploi ou d'utilisation, l'étendue et les conditions de garantie d'un bien ou d'un service, ainsi que dans les factures et quittances, l'emploi de la langue française est obligatoire.*"
Selon cette loi, il serait donc interdit d'importer en version anglaise des wargames, des jeux de société, des jeux micro, mais aussi des JdR puisque ces derniers fournissent un mode d'emploi, une règle. En référence à cette loi, le directeur départemental de la Concurrence, de la Consommation et de la

Ces livres d'échecs en anglais sont en vente en France. Seront-ils bientôt interdits s'ils comportent la règle du jeu?



Répression des fraudes du Val d'Oise a envoyé le 8 mars une missive à la société Transecom, éditeur en français de *Donjons & Dragons* mais aussi importateur officiel de toutes les productions *D&D* en anglais et non traduites: "*Bien que le support du jeu d'imagination soit un livre, il n'en demeure pas moins qu'il s'agit d'un mode d'emploi pour un jeu. Le manuel constitue donc un jeu en lui-même et non pas un livre dans le sens d'une œuvre de l'esprit.*" En clair, cette lettre enjoignait à la société Transecom d'interrompre la diffusion des produits TSR en version anglaise.

Les responsables de Transecom ont pris acte de cette lettre et ont tout stoppé. Seule restriction: les commandes en cours sont honorées. Mais, pour eux, il n'est pas question d'en rester là. Leur but: prouver que les JdR peuvent être considérés comme des livres. Dans ce cas, ils pourraient alors l'importer, au même titre que la librairie Brentano's à Paris importe des livres de la maison d'édition anglaise Penguin, par exemple.

Un responsable de la direction générale de la Concurrence, de la Consommation et de la Répression des fraudes confirme cette hypothèse tout en la nuançant: "*Le problème du JdR est très délicat. Première condition: il faut qu'il soit vendable séparément. Ensuite, il faut qu'il se présente sous la forme d'un livre et qu'il soit considéré comme une œuvre de l'esprit. Et c'est là la question centrale. Avec le JdR, nous sommes en présence d'un produit frontière. A cheval entre deux législations: celle des jeux et celle des livres. Seuls les tribunaux pourraient trancher. Si des jugements rendus stipulaient que tel JdR est considéré comme un livre et que donc on peut l'importer en anglais, il y aurait alors jurisprudence. Quant à la direction départementale du Val d'Oise, elle est libre de ses actions et n'a pas à nous rendre systématiquement des comptes.*"

Cette dernière phrase tendrait à signifier qu'en l'absence de jurisprudence, une société peut importer légalement un produit dans un département, et illégalement si son siège se trouve dans un autre.

Dans ce flou juridique, la maison d'édition Jeux Descartes apporte indirectement de l'eau au moulin de Transecom. Actuellement, cette maison d'édition est en contentieux avec l'administration fiscale concernant les taux de TVA à appliquer aux JdR. Son but, comme nous l'a confirmé Jacques Béhar, directeur de Jeux Descartes, est de montrer que les JdR peuvent et doivent être considérés comme des livres. "*Nous sommes prêts à aller jusqu'au Conseil d'Etat,* précise Jacques Béhar. *Mais je ne vous en dirai pas plus. Je réserve mes arguments pour les tribunaux.*"

Si cet éditeur obtenait satisfaction, les JdR seraient soumis à une TVA de 5,5% et non pas à une TVA de 18,6%. Conséquence indirecte: en tant que livres, les JdR pourraient être importés en anglais.

Qui gagnera cette guéguerre juridique? Réponse dans ... un certain temps. En attendant, certains éditeurs qui préfèrent rester anonymes n'hésitent pas, eux, à se moquer éperdument des recommandations légales: "*Depuis 1981, les services des Fraudes nous contrôlent régulièrement. Ils nous ont même fait signer des papiers comme quoi nous nous engagions à ne plus importer en France des jeux non traduits. Mais nous continuons quand même. Les gens qui achètent ce type de jeu ne sont pas stupides. Si une petite étiquette "Traduit en français" n'est pas collée sur la boîte, ils se doutent bien que les règles du jeu sont en anglais. D'ailleurs je ne vois pas pourquoi on aurait le droit de vendre des livres en anglais et pas des jeux.*"



Tout en anglais, tout illégal! Allons-nous bientôt voir disparaître ces titres des vitrines de nos boutiques préférées?

Quant aux boutiques spécialisées, la situation varie selon la taille des boutiques. Ainsi un responsable d'une boutique en province avoue être gêné par la décision de Transecom d'arrêter l'importation des modules de *D&D* en anglais: "*En général, le quart des produits JdR que mes clients achètent sont en anglais. Maintenant je vais peut-être essayer de me les procurer d'une autre façon.*" Autrement dit, ce commerçant va prendre exemple sur les plus importantes boutiques françaises spécialisées qui se fournissent directement auprès des grossistes américains.

Le débat est ouvert

Dès maintenant, la rédaction de *J&S* ouvre le débat. Vous joueurs, vous professionnels du jeu (commerçants, éditeurs), nous attendons avec impatience vos réactions. Bien sûr, les lettres les plus judicieuses seront publiées. Mais il faut vraiment faire avancer les choses pour

LA MICRO VA TROP VITE

Les jeux micro, denrées d'importation pour le plus grand nombre, ne devraient pas échapper à la législation. Constatons qu'il est rare de trouver une boîte sans "mode d'emploi", expliquant au moins comment charger le jeu et effectuer des manipulations sommaires.

Quand il s'agit d'un jeu d'arcade, pas de problème: le maniement est tellement simple qu'un "manuel" en quatre langues tient sur un feuillet au format A4! Mais quand il s'agit d'un wargame, d'un jeu de simulation ou d'aventure, les choses se compliquent.

Ou bien le jeu est destiné à une large diffusion, et l'importateur se fend d'une traduction complète. Ou bien il se contente d'insérer dans la boîte un résumé des commandes et des instructions de chargement, le strict minimum permettant de ne pas se mettre en situation d'infraction.

C'est ainsi que les 192 pages du manuel en anglais de *F-19* se voient réduites à un fascicule de 12 pages. Réponse de Véronique Gardy, attachée de presse de Microprose, éditeur du jeu: "*Dans ce cas précis, la qualité même du manuel et de l'emballage nous a incités à le laisser tel quel: nous n'aurions jamais eu un produit comparable en le faisant refaire en France, à moins de le payer très cher. La traduction d'un tel manuel coûte près de 30 000 F qu'il faut répercuter à la vente, sans compter les frais d'édition, de photogravure, etc. Nous avons réalisé un abrégé complet en français contenant tout ce qui est essentiel au jeu, le reste étant un peu de l'habillage.*"

Si la loi est respectée à la lettre, il n'en est pas moins évident que dans bien des cas, l'importateur en viole l'esprit, en toute conscience. Parole à la défense: Isabelle de Batz, attachée de presse d'Ubi Soft (un des plus gros importateurs français), reconnaît qu'un soft adapté "*marche un peu mieux*", mais que le jeu n'en vaut pas toujours la chandelle: "*D'une manière générale, les frais de traduction augmentent beaucoup le prix de revient pour des produits dont les marges générées sont faibles. Traduire une notice peut aussi prendre un temps précieux, alors que le jeu est déjà en vente chez des importateurs parallèles: nous préférons sortir une boîte contenant un manuel en anglais, quitte à sortir ensuite une version traduite.*" C'est le cas de *Balance of Power 1990*, en vente depuis deux mois en version originale, dont la traduction est terminée et sera intégrée aux futures boîtes.

Il faut avouer également que certains joueurs préfèrent les jeux en VO, pour la même raison que les cinéphiles aiment mieux revoir les comédies de Capra en anglais: les traductions ne sont pas toujours de qualité et souffrent souvent du manque de connaissances précises des traducteurs sur un vocabulaire particulier, les termes militaires propres aux wargames, par exemple... Ce qui génère contresens et imprécisions à tous les coins de page. Sans oublier de catastrophiques tentatives "made in England" d'adapter un jeu en Français, avec un dictionnaire sur les genoux et un goût douteux, mais certain, pour le mot à mot charabiatesque. L'idéal serait de trouver des versions mixtes. Ce qu'évidemment personne n'est prêt à payer! Reste en plus le problème de la traduction du texte écran: on a beau traduire le manuel d'utilisation d'un jeu d'aventure (comme *Rocket Ranger*, ou *Fish*), il faut connaître l'anglais pour jouer. Un tel jeu peut-il être légalement exploité? L'ennui avec l'informatique, c'est que ça va plus vite que la justice...

Pierre Grumberg



CHASSE AUX DIAMANTS (LA)

(Schmidt / auteur: Sid Sackson)
Matériel:
• 36 cartes "pierres précieuses" avec trois renseignements (couleur, nombre, nature)
• 54 cartes questions
• des feuilles de déduction
• un sabot

But du jeu:
découvrir la pierre cachée en posant des questions aux autres joueurs.

Le jeu:
le donneur mélange les cartes "pierres précieuses" et en prend une au hasard sans la regarder ni la montrer aux autres joueurs: cette carte représente la "pierre cachée". Ensuite, il répartit le reste des cartes "pierres précieuses" entre tous les joueurs: les éventuelles cartes restantes sont exposées face visible sur la table. Chaque joueur reçoit alors quatre cartes questions qu'il place face visible sur la table.
Lors de cette chasse aux diamants, chaque joueur pose, à son tour de jeu (il est alors enquêteur), une question à l'adversaire de son choix, dépose la carte-question correspondante dans le sabot et prend une carte-question au talon. Selon la carte-question choisie, l'enquêteur peut, soit connaître le nombre de pierres que possède son adversaire dans les catégories définies par la carte (dans ce cas, les autres joueurs profitent également de la réponse), soit prendre connaissance secrètement des cartes de l'adversaire dans ces catégories (dans ce cas, les autres joueurs apprennent seulement le nombre de cartes qui correspondaient à la question). Avec les cartes-questions à libre choix, l'enquêteur peut fixer une caractéristique de la question. Un joueur peut décider, à son tour de jeu, de remplacer toutes ses cartes-questions: dans ce cas, il ne pose pas de question.
Lorsqu'il estime avoir suffisamment de renseignements, un joueur peut interrompre la partie, même si ce n'est pas son tour de jeu. Il vérifie en secret s'il a raison. Si c'est le cas, il a gagné. Sinon, la partie reprend sans cet enquêteur trop pressé.

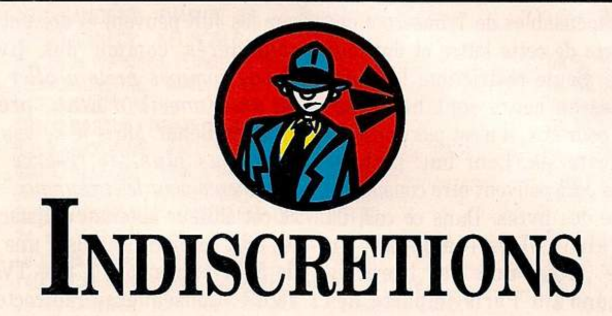
Commentaires:
La Chasse aux diamants n'est pas sans rappeler le *Cluedo*. Mais là le hasard se réduit au tirage des cartes. Si bien que ce jeu ravira certainement les fanas de déduction.
Et cette création de Sid Sackson d'avoir le défaut de sa qualité première: difficile de se passionner pour une suite de déductions. On se concentre mais on n'éclate pas de rire.
Principal défaut dans la cuirasse de ce jeu qui tourne bien, la petitesse des feuilles de marque. Très vite, elles se retrouvent couvertes de graffitis illisibles et, à moins d'adopter une technique de marque très simple, même Hercule Poirot y perdrait son latin. Car la difficulté de ce jeu consiste à gérer les réponses aux questions simples. Et ce n'est pas simple du tout.

EN BREF:
type de jeu: cartes et déduction
nombre de joueurs: 3 à 7
clarté des règles: 9/10
matériel: esthétique: 5/10
efficacité: 5/10
originalité: 4/10
prix moyen: 85 F
nous aimons: ♥♥

que les droits, mais aussi les envies des consommateurs, c'est-à-dire des joueurs, soient respectés.
Quant à l'administration, il faudrait qu'elle tranche cè double problème, histoire d'unifier les comportements des directions départementales de la Répression des fraudes:
- Oui ou non, les JdR présentés sous forme de livre peuvent-ils être considérés comme des livres?

QUI RISQUE DES POURSUITES?

La loi dit que c'est la personne qui importe les produits en VO en France qui est répréhensible. Même si un responsable de la direction centrale de la Répression des fraudes avoue que "*les personnes qui vendent ces produits peuvent être éventuellement poursuivies*".
Actuellement le flou en matière de législation est tel que Transecom qui vient de se voir interdit d'importation de produits en anglais par la direction départementale du Val d'Oise pourrait continuer ces importations si cette société se trouvait dans un autre département français.
Il est temps de lever ce flou peu artistique qui règne autour des JdR.



INDISCRETIONS

SHOW TELE
Haro sur *Pictionary*. Schmidt France, Jumbo et Milton Bradley France ont déjà sorti ou vont sortir des petits frères du best-seller de Kenner Parker. Dans cette course effrénée, MB prenait depuis quelques mois du retard, peinant à présenter dans les rayons *A vos Crayons!* Mais rien ne sert de courir, il faut partir à point. Nul ne sait si un descendant de La Fontaine travaille chez MB. Toujours est-il que Simone Varoquier a lancé la nouvelle comme une bombe: la sortie du produit est repoussée au mois de juillet, mais Antenne 2 diffusera à partir du mois d'octobre une émission-jeu quotidienne à 12h 30 autour de ce jeu. Conséquence: l'émission s'appelant *Dessine-moi un mot, A vos Crayons* est rebaptisé et prendra le nom de ce show. D'où le retard.

CHEVALERESQUE
Non, Oriflam n'est pas un mort-vivant. La sortie de *Krystal* est repoussée à septembre parce que ce jeu sortira en même temps en RFA coédité par Citadel Allemagne. Par ailleurs, toujours en association avec cette maison ouest-allemande, une série de trois jeux de plateau est programmée autour du mythe du roi Arthur et des chevaliers de la Table Ronde. Dans l'ordre: *Avalon, Le Roi Arthur* et *La Quête du Graal*. Ces jeux ont été créés par une petite société anglaise, Wotan Games, mais sont actuellement remodelés. Cette vague chevaleresque touchera six pays: RFA, France, Italie, Suède, Etats-Unis et Grande-Bretagne.

BIS
Deux numéros 2 arrivent dans les cartons de Dragon Radieux: *Laborinthus 2* et *Anashiva Reahna 2*. Le premier développe un scénario qui commence à la mort d'un personnage non joueur dans le premier "scenarium" de *Laborinthus*. Thème central: retrouver cette personne dans le Royaume des Morts. Dans cette quête, les personnages-joueurs doivent passer par différentes étapes (notamment, une partie d'un jeu sur damier fournie dans la boîte). La formule d'*Anashiva Reahna 2* est identique à sa devancière; le prix aussi (79 F). La province de Mangoranii est détaillée, moult cartes à l'appui, et une campagne (*Le Faux Prophète*) poussera les personnages-joueurs à découvrir les dimensions commerciale, historique et religieuse de cette région de l'Empire.

HISTOIRE
Après avoir lancé une série de wargames franco-français avec *Auerstaedt*, les éditions Socomer continuent sur leur lancée historique (cachet de fabrique) avec un livret sur la guerre de Cent Ans. Ce recueil inaugure une série où sont données des explications histo-

Rappelons encore une fois notre nouvelle "échelle des cœurs":

✗: non! A éviter absolument!

♥: bof... Seulement pour les acharnés du genre.

♥♥: ouais... Mérite le détour malgré des défauts certains.

♥♥♥: oui! Bon jeu. Intéressant. Mérite de figurer dans toute honnête ludothèque.

♥♥♥♥: oh!! Indispensable.

♥♥♥♥♥: ah!!! La merveille que nous attendons encore...

riques pour simuler des combats dans une période donnée. Un petit peu comme *La Mer de Java*. Ces règles sont bien sûr compatibles avec celles de *Charges*. Sortie prévue mi-juin.

TRADUCTION

Ce que réalise les éditions Socomer ne manque pas de piment. Les wargames franco-français des grandes batailles de l'Empire vont être traduits en trois langues: anglais, allemand et espagnol (Joc International). D'habitude ce sont les Français qui se contentent de traduire les wargames anglo-saxons. Quant à leur initiative en RFA, elle paraît risquée dans la mesure où nos voisin d'outre-Rhin se bloquent dès qu'ils lisent ou entendent "jeu de guerre".

SOUVENIRS, SOUVENIRS

Cet été, Dragon Radieux va sortir un numéro spécial intitulé *Collector* avec pour objet de présenter des JdR peu connus et des scénarios pour y jouer. A étudier de près.

NORMANDIE

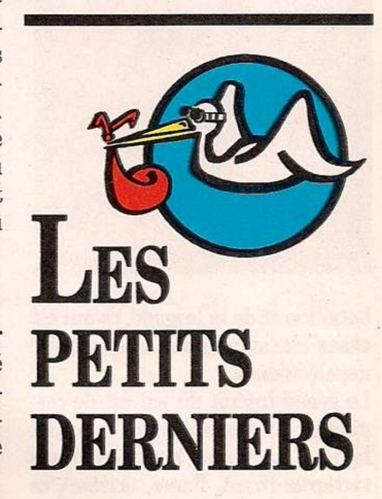
Sitôt sorti, sitôt enrichi. Agé de quelques semaines, *Hurlements* reçoit une extension sur le thème de la Normandie au XIe siècle, c'est-à-dire à l'époque de Guillaume Le Conquérant (mai). Quoi de plus normal quand les créateurs habitent tous dans ces contrées chères à Maupassant. Ce supplément comprend également une partie plus technique sur le Loup et propose des idées de scénarios à développer par les maîtres de jeu. Pour cette extension, Jean-Luc et Valérie Bizien ont travaillé en collaboration avec d'autres fondus de JdR et d'histoire: Jean-Pierre Rossato, Roger Barnoud et Philippe Morinière.

LES DEFIS DE LA ROCHELLE

"Edité ou non: peu importe. Tout jeu original et esthétique nous intéresse". Daniel Siguier, éditeur du *Logitac*, ne fixe que ces deux conditions aux créateurs désirant participer à la manifestation organisée en automne à La Rochelle. Durant quatre à cinq jours, créateurs et chefs d'entreprises se croiseront en ce lieu où l'éditeur charentais souhaite mélanger les genres. Pour s'inscrire et être soumis au crible des "sélectionneurs", téléphoner au 46 35 97 07.

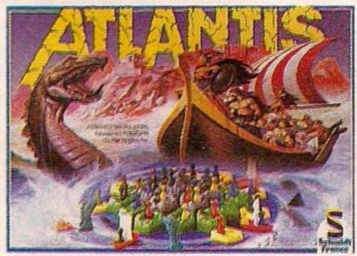
PATIENCE

Mieux vaut perdre quelques semaines et ne pas bâcler le boulot. Directeur de collection chez Eurogames, Duccio Vitale justifie ainsi le retard que prend la nouvelle série tant attendue des anciens de la bande d'International Team. Totalement revus et corrigés, les *Fief* et autres *Zargos* traînent les uns dans des ateliers britanniques, les autres dans des maisons italiennes. Patience, patience: ces jeux devraient arriver d'ici fin mai.

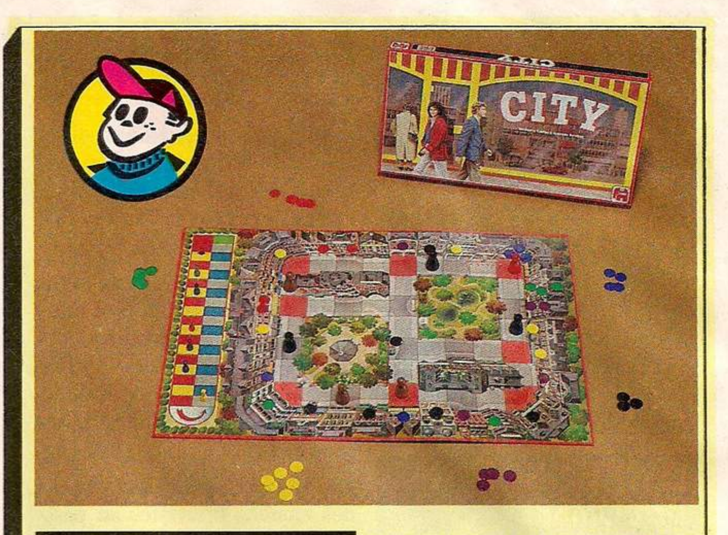


LES PETITS DERNIERS

ATLANTIS
Jeu de société



En mettant la clef sous la porte, Gogny-Goubert a laissé un stock de jeux. Parmi ceux-ci, *Atlantis*, d'origine anglaise, dont Schmidt France vient de racheter la licence à Waddingtons. Sur un plateau qui figure une île volcanique et des îlots de corail, chaque joueur doit le plus vite possible déposer ses "Iliens" sur ces îlots de corail. Outre le risque d'être engloutis en même temps qu'une partie de l'île, les Iliens doivent se méfier, une fois



CITY

(Jumbo / auteurs: Wolfgang Kramer et Andreas Spottog)

Matériel:

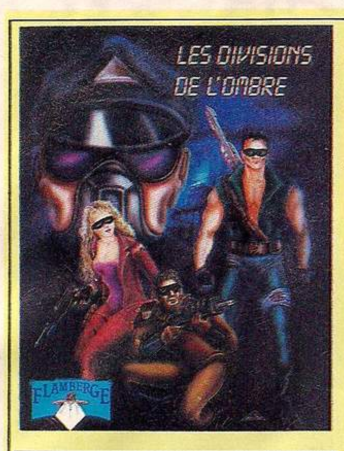
- un plateau de jeu figurant une ville et ses artères commerciales (grandes surfaces et petits commerces)
- 6 pions "client" (un noir, 2 bleus, 3 marrons)
- un pion "voleur" (rouge)
- 6 marqueurs (6 couleurs)
- 72 jetons (6 couleurs)
- un dé spécial

But du jeu:
faire le plus de bénéfices pour arriver le premier en haut de l'échelle du succès.

Le jeu:
lors de la phase de préparation, les joueurs posent à tour de rôle un des pions (voleur ou client) puis, une fois le lot des pions épuisés, prennent possession de quatre commerces (pose d'un jeton de leur couleur) à raison d'un par tour.
Ensuite, à tour de rôle, chacun des participants exécute les trois actions suivantes:
1) déplacement d'un pion client ou du pion voleur. Quand un client arrive devant un petit commerce, il fait des achats (plus ou moins importants selon sa couleur). Quand le voleur arrive devant une case, il occasionne des dégâts.
2) achats et dégâts sont comptabilisés sur l'échelle du succès en avançant ou en reculant son marqueur. A noter qu'un pion placé sur une grande surface continue d'acheter ou de vendre tant qu'il se trouve placé devant celle-ci.
Prenons un exemple: un joueur A déplace un client marron jusqu'à une case située devant un magasin possédé par un de ses adversaires, sur lequel est posé un jeton. Son adversaire avance d'un point son marqueur. Par ailleurs, un client bleu (2 points) se trouvait déjà devant une des grandes surfaces appartenant au joueur A. Sur ce grand magasin, deux jetons. Le joueur A avance son marqueur de 4 points (2x2).
3) le joueur qui a lancé le dé peut acheter ou agrandir un commerce. Dans ce cas, il recule son marqueur (pour agrandir une grande surface, il lui en coûtera 3 points par jeton).
Est déclaré vainqueur le joueur qui est arrivé le premier en haut de l'échelle du succès.

Commentaires:
côté positif, *City* laisse une grande part à la tactique: blocage des pions, choix du pion à déplacer, agrandissement ou acquisition de commerces. Par ailleurs, les règles sont simples et rapides à assimiler.
Seulement, le fait même de ne pouvoir déplacer qu'un pion par tour n'offre que peu de combinaisons au joueur qui lance le dé. Même si ce choix limite la part du hasard. Ce jeu gagnerait donc certainement en nervosité si deux dés étaient utilisés.
En fait, ce jeu fonctionne bien, mais mériterait quelques aménagements pour apporter du dynamisme et surtout de la fantaisie.

EN BREF:
type de jeu: société et tactique
nombre de joueurs: de 2 à 6 joueurs
clarté des règles: 7/10
matériel: esthétique: 6/10
efficacité: 5/10
originalité: 5/10
prix moyen: 160-180 F
nous aimons: ♥♥



LES DIVISIONS DE L'OMBRE

Jeu de rôle futuriste sur la Terre de 2030

(Flamberge / auteurs: Philippe Chouvel et Christophe Guy)

Matériel de jeu:

• trois livrets de règles

Le jeu:

le décor, la Terre en 2030. L'ambiance, les références cinématographiques parlent d'elles-même: *Blade Runner, Mad Max, New York 1997, Robocop*...

Chaque joueur incarne un personnage "mutant" et dispose de pouvoirs parapsychologiques (télékinésie, télépathie...) ou scientifiques (régénération, polymorphisme...). Un mutant n'est pas en odeur de sainteté en 2030, et les personnages devront donc se méfier de toute autorité légale et combattre un pouvoir bien en place qui fera tout son possible pour les débusquer.

Le premier des trois livrets concerne les règles de jeu. En 84 pages, tout ce qu'il faut savoir sur les personnages, leur profession, leurs caractéristiques ainsi que sur les résolutions d'actions (le combat, par exemple).

Le deuxième livret décrit la situation historique, sociale, politique et économique en 2030.

Le troisième livret, réservé au meneur de jeu, dévoile quelques secrets bien inquiétants, mais nul n'est censé le savoir. En plus de ces révélations, deux scénarios sont proposés.

Commentaires:

ce thème encore peu exploité dans le jeu de rôle a des avantages certains: de l'action, un monde mi-fantastique, mi-SF et des scénarios se présentant aussi bien sous forme d'enquête, d'action pure ou de mystère.

Les règles proprement dites n'ont rien de révolutionnaire: les principes de jeu restent les mêmes que dans les autres JdR à quelques détails près.

A noter quelques calculs fastidieux comme celui du "choc mental. Heureusement que les autres calculs sont plus simples, même si le calcul des compétences atteint également une certaine complexité.

Ce jeu devrait plaire aux adeptes des mondes futuristes ou post-apocalyptiques. Quant aux néophytes du JdR, ils devront être aidés lors de leurs premières parties.

Enfin, le plus grave est que ce JdR comporte des erreurs. Les créateurs s'en sont aperçus... une fois le jeu déjà fabriqué. Un manque de professionnalisme flagrant. Les éditeurs de ce jeu tiennent à préciser qu'une feuille d'errata sera envoyée à toute personne le souhaitant (Flamberge: 65, rue Antoinette-Mizon 03300 Cusset. Tél: 70.98.67.27).

Voici quelques erreurs:

- dans le tableau "perte de vitalité", remplacer 10 minutes de marche par 10 minutes de natation;
- sur la feuille de personnage, la compétence "Loi" n'apparaît pas: le mot "Droit" s'est substitué au terme exact;
- les compétences "suivre" et "se cacher" ne sont pas des compétences spécialisées;
- page 23: l'avocat se répartira 170 points dans les compétences précisées et 30 points + intelligence × 3 dans les compétences de son choix (idem pour la vedette du spectacle page 28).

Malgré cette accumulation d'erreurs, notons que ce JdR aborde un monde nouveau et est structuré de telle façon que des scénarios intéressants peuvent être élaborés.

EN BREF:
type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 2 et plus
clarté des règles: 2/10
matériel: esthétique: 4/10
efficacité: 4/10
originalité: 5/10
prix moyen: 199 F
nous aimons: ♥♥

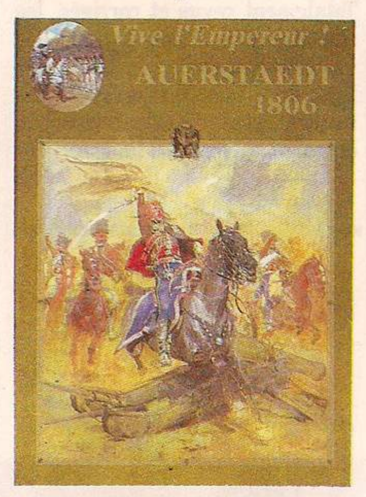
montés sur les navires, des monstres marins.
(Schmidt France, 200-240 F)

AUERSTAEDT 1806

Wargame napoléonien

1806, Auerstaedt: Davout remporte contre les Prussiens un succès décisif alors que les Français se battent à un contre trois! Hélas, l'Histoire et l'Empereur se trouvaient ce jour-là en un autre village: Iena. Et Napoléon a conservé pour lui toute la gloire militaire...

Auerstaedt est le premier wargame d'une série, appelée *Vive l'Empereur*, prévue pour respecter les mêmes règles standards. Destinée à des joueurs assez expérimentés, la simulation se joue au niveau du



bataillon et de la brigade, ce qui est assez classique pour une bataille napoléonienne.

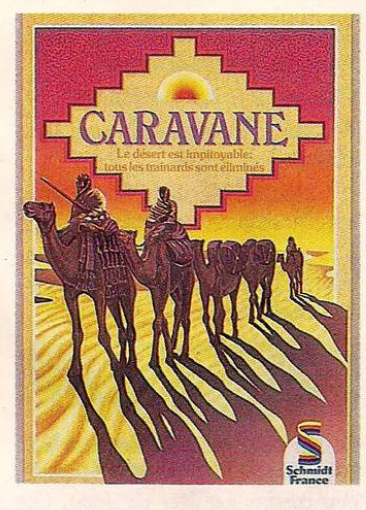
Le grand intérêt du jeu est de respecter les formations (colonne, ligne...) ainsi que les orientations tactiques (front, flancs, arrière), ce que peu de wargames "de plateau" offrent aussi précisément sur cette période. La présentation est particulièrement soignée, les pions solides et les amateurs d'histoire trouveront même une brochure sur la bataille, contenant tous les détails de cette journée, oubliée à tort.

(Editions Socomer, 200-230 F)

CARAVANE

Ce jeu de société fait beaucoup appel à la mémoire. Les joueurs forment un carré de 5 cases de côté avec les cartes chameau, serpent et oasis. Ensuite, ils placent face cachée en rangée de 6 les 30 jetons (sur chaque jeton, un nombre).

A son tour, chacun retourne un jeton numéroté et avance d'autant de cases que le numéro figuré sur ce jeton. S'il arrive sur une case chameau, son tour est terminé. Sur une oasis, il rejoue. Sur un serpent, son tour est terminé et il pose son



pion à la fin de la caravane (lanterne rouge). Quand un joueur arrive à prendre un tour à la lanterne rouge, cette dernière est éliminée. But du jeu: être le dernier joueur en course.

(Schmidt France, 60 F)

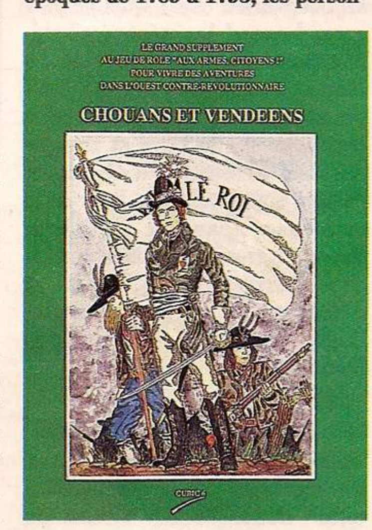
CHOUANS ET VENDEENS

Supplément pour Aux Armes, Citoyens!

A peine deux mois après la sortie de leur JdR, Jérôme Bocquet, Philippe Coste et Thierry Vallobra proposent aux rôlistes ce supplément sur les révoltes chouannes et vendéennes pendant la Révolution. Bien sûr, ce livret de 47 pages n'a pas évité le rappel géographico-historique. Quant aux deux aventures, elles ont plus pour but de replonger les personnages joueurs dans l'ambiance de la Vendée contre-révolutionnaire que de les faire participer à des événements historiques.

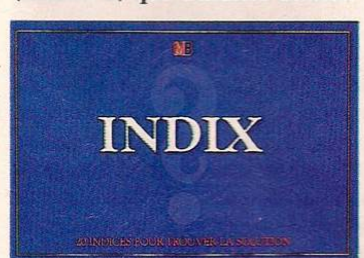
Dans le premier de ces scénarios, *La Rose Rouge de Rubis*, deux familles (l'une anglaise, l'autre vendéenne), se vouent une haine implacable et la première tente de récupérer un bijou dérobé par les Vendéens à la suite d'une sombre affaire de mariage raté.

Dans le second, à jouer sur quatre époques de 1789 à 1795, les person-



nages sont désignés par le chef de la maréchaussée pour démanteler un réseau de contrebande de sel. *Chouans et Vendéens* contient également des règles additionnelles qui viennent compléter ou préciser le système d'*Aux Armes, Citoyens!* Ainsi la notion de Force Vitale apparaît-elle. Autres innovations: de nouvelles classes de personnage (le propriétaire foncier, le contrebandier et le colporteur); de nouvelles armes (beaucoup de précisions sur les différents types de canons); une table des animaux et de leurs caractéristiques; enfin la présentation du système judiciaire révolutionnaire.
(Cubic 6, distribué par Dragon Radieux, 85 F)

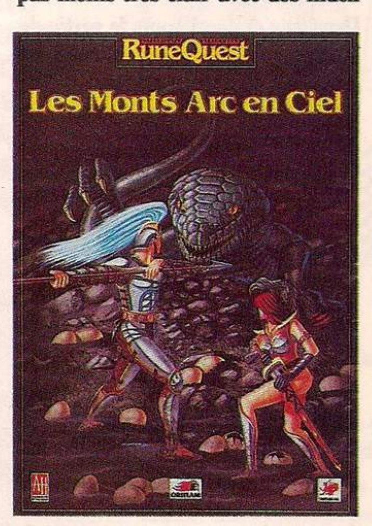
INDIX
Jeu de société
A son tour, un joueur prend une carte sur laquelle sont inscrits vingt indices en rapport avec une personne, un lieu, une année ou une chose: il devient alors le lecteur. Le joueur, placé à sa gauche, annonce un nombre entre 1 et 20 et pose un jeton sur le numéro correspondant sur le plateau de jeu: il devient alors l'investigateur. A ce moment, le lecteur lit à voix haute l'indice correspondant au numéro demandé. Grâce à l'indice fourni, l'investigateur peut deviner le sujet de la carte. S'il donne une réponse fausse, le joueur suivant procède de la même façon. Et ainsi de suite jusqu'à ce que le sujet de la carte soit deviné. A ce moment, le lecteur avance son pion d'autant de cases (nombre x) que d'indices donnés.



L'investigateur qui a trouvé la bonne réponse avance son pion de 20–x cases.
(MB France, 295 F)

LES MONTS ARC EN CIEL
Supplément pour RuneQuest
Derrière ce titre, se cache la traduction du module anglo-saxon *Apple Lane*. Dans ce livret de 93 pages, un bestiaire des créatures de Glorantha, deux scénarios ainsi qu'une description du village et de ses habitants. Bref, un supplément parfait pour ceux qui désirent développer des campagnes dans le monde de Glorantha.

Premier scénario, *La Boutique de Gringle*. Gringle, prêtre-marchand, embauche des personnages joueurs afin de surveiller sa boutique le soir de la double attaque des babouins et des hors-la-loi.
Second scénario, *Les Monts Arc en Ciel*. Œil blanc, troll borgne, répand la terreur autour du hameau appelé Sentier de la Pomme. Son but: se venger de la race humaine qui a massacré sa famille et l'a torturé. Face à lui, le shérif Dronlan Finelame va organiser une expédition pour le mater dans son repaire, les Monts Arc en Ciel.
Si les illustrations de ce supplément laissent à désirer, il n'en est pas moins très clair avec des index



au début de chaque partie. Ce qui n'est pas négligeable quand un maître de jeu souhaite connaître les caractéristiques de l'un des soixante et onze monstres décrits dans le bestiaire de Glorantha. Il est vraiment dommage que cette extension très complète soit imprimée en noir et blanc.
(Oriflam, 118 F)

PARABELLUM
Extension de Bitume
Parabellum permet de simuler des batailles rangées, soit dans le cadre du jeu de rôle, soit en tant que jeu à part entière à partir du principe des jeux de figurines: chaque personnage est représenté par une figurine, et chaque véhicule par une réplique miniature.
A chacun d'eux, sont attribuées des caractéristiques déterminant leur comportement sur le terrain lors de diverses actions.
Dans *Parabellum*, un centimètre représente un mètre et un tour de jeu dure de cinq à vingt secondes en temps réel.
Après les règles proprement dites, suit une liste d'armes impressionnantes, prêtes à être utilisées et



GENDARMES ET VOLEURS

(Schmidt)

Matériel:
• un plateau rectangulaire quadrillé de 7 cases sur 8
• 12 pions: 6 noirs, 6 blancs (gendarmes)
• 2 quilles: 1 noire, 1 blanche (voleurs)
• deux lots de 6 tickets numérotés de 1 à 6

But du jeu:
le gendarme (choisi secrètement), qui possède les menottes, doit se poser sur la même case que le voleur adverse.

Le jeu:
les joueurs, l'un en face de l'autre, placent leurs 6 pions et leur quille sur le côté du plateau qui compte 7 cases: il n'y a pas de place déterminée pour chacun des pions et surtout pour la quille. Chacun choisit en secret le gendarme qui possède les menottes: il pose alors, face cachée, le ticket qui porte le même numéro que le gendarme choisi.
Tous les pions ou quilles (gendarmes ou voleurs) se déplacent de la même façon. La seule prise autorisée est celle du voleur. A son tour de jeu, chacun dispose de trois possibilités:
- déplacer un de ses pions d'une case contiguë;
- sauter par-dessus un pion ami ou ennemi et retomber dans la case libre qui est juste derrière, ou bien sauter par-dessus une chaîne de plusieurs pions amis ou ennemis;
- faire un saut multiple: c'est-à-dire combiner plusieurs sauts et ne pas s'arrêter après le premier saut.

Gagne celui qui passe le premier les menottes au voleur adverse: en fait, le gendarme avec les menottes doit se poser sur la case du voleur ennemi. A noter que, si le voleur adverse se trouve dans une chaîne de pions, le gendarme avec les menottes a tout de même le droit pour ce coup final de se poser sur la case du voleur.

Commentaires:
derrière l'accroche policière se cache un jeu tactique abstrait assez distrayant, même si les possibilités stratégiques sont relativement limitées.
En fait, il faut apprendre à maîtriser les différents types de sauts possibles car, sur un plateau de 7 sur 8 cases, les sauts multiples peuvent permettre à un joueur astucieux d'aller où bon lui semble.
Toute l'astuce consiste également à essayer de tromper l'adversaire pour qu'il ne découvre pas lequel des gendarmes ennemis possède les menottes.
Les parties de *Gendarmes et voleurs* durent environ vingt minutes. Par ailleurs, le format de la boîte permet de glisser celle-ci très facilement dans son sac de voyage et de la sortir une fois dans le train ou une fois arrivé à destination. Un jeu sympathique mais assez limité.

EN BREF:
type de jeu: tactique abstrait
nombre de joueurs: 2
clarté des règles: 8/10
matériel: esthétique: 5/10
efficacité: 5/10
originalité: 5/10
prix moyen: 60 F
nous aimons: ♥♥



MONTE CARLO GAMBLE

(Ducale / auteur: Max Gerchambeau)

Matériel:
- un plateau style jeu de l'oie
- 12 pions de 4 couleurs différentes
- 17 cartes "Casino" (♥,♦,♣,♠)
- 5 dés de poker
- un dé standard
- un marqueur indiquant le pari
- des jetons (dollars)

But du jeu:
être le premier à atteindre ou à dépasser la case arrivée avec ses trois pions.

Le jeu:
à tour de rôle, chaque joueur lance le dé et fait progresser sur le plateau un de ses trois pions d'autant de cases que de points obtenus. Chaque fois qu'un pion arrive sur un pion ou une pile déjà formée, il bloque ainsi le ou les autres pions. Pour libérer un de ses pions d'un blocage, le joueur doit obtenir 1, 2 ou 3 en lançant le dé. Chaque fois qu'un joueur arrive sur une case "Casino", il parie sur la couleur qu'il pense voir sortir quand il aura tiré la carte du dessus du paquet "Casino". En cas de succès, le joueur peut, à son choix, gagner de l'argent ou faire progresser plus vite son pion sur le plateau. Un joueur doit toujours avoir devant lui au moins 10 000$. Sinon, il recule à la case banque la plus proche.

Lorsqu'un joueur devient maître d'une pile, il peut, s'il le souhaite, provoquer au poker d'as un des adversaires possédant un pion dans cette pile. Dans ce cas, le maître annonce la mise et lance le premier les cinq dés. Il peut reprendre un, deux, trois, quatre ou les cinq dés pour un deuxième, voire un troisième coup. Son adversaire ne peut jouer plus de coups que lui.

Commentaires:
emprunter le principe de blocage au backgammon et les dés de poker aux salles enfumées: rien de très original. Transformer le tout en un jeu très agréable semblait une gageure que n'a pas manqué de relever Max Gerchambeau. Avec succès. Ainsi *Monte Carlo Gamble* a le mérite d'allier tactique, paris et un jeu très fascinant, le poker.

Pour gagner à *Monte Carlo Gamble*, mieux vaut faire avancer ses pions de concert. Sinon les imprudents risquent fort de coincer à quelques cases de la ligne d'arrivée. Quant aux astucieux, dès la première partie achevée, ils n'auront pas manqué de relever que le jeu de cartes comporte quatre cartes de chaque couleur et un joker appelé Jackpot.

Enfin, dans ce jeu sur le casino, il ne s'agit pas d'amasser à tout-va des plaques: il faut avancer ses pions. La déception des flambeurs en smoking disparaîtra bien vite: les joueurs forcenés ne manqueront certainement pas d'intéresser les parties. Par exemple: les perdants verseront autant de fois la mise que le nombre de cases qui séparent leurs pions de la case arrivée. Un bon moyen pour pimenter des parties déjà très agitées.

EN BREF:
type de jeu: parcours et tactique
nombre de joueurs: 2 à 4
clarté des règles: 7/10
matériel: esthétique: 6/10
efficacité: 5/10
originalité: 5/10
prix moyen: 260 F
nous aimons: ♥♥♥

bien sûr, un mini-scénario. Une tribu de "fils de métal" tente de s'approprier un supermarché gardé par cinq enfants, trois amazones et un hell's angel sur le retour.

La couverture de ce supplément se déplie pour former un écran comportant tous les tableaux nécessaires en cours de partie.

Parabellum ravira les adeptes de *Bitume* ainsi que ceux qui cherchent à recréer sur leur table de combats à la Mad Max.

(Croc)

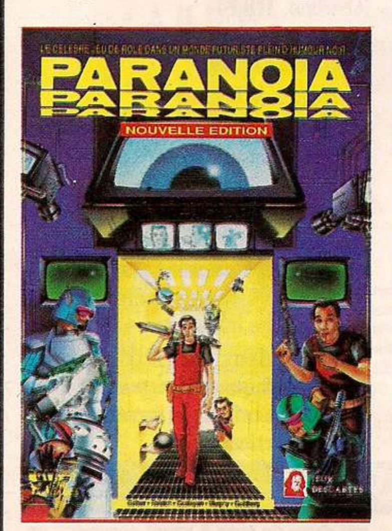
PARANOIA NOUVELLE EDITION

Deux ans et demi après la sortie de *Paranoïa*, Jeux Descartes décide de sortir une deuxième édition. Pourquoi? Tout simplement parce que West End Games, l'éditeur américain originel, a suivi la même démarche un an auparavant.

Cette nouvelle édition, compatible avec tous les suppléments parus pour la première édition, se présente sous la forme d'un livre: une première partie pour les joueurs avec une aventure solo; une deuxième destinée au maître de jeu; une troisième avec un scénario complet prêt à jouer; et une quatrième composée d'aides de jeu détachables.

Pour nos lecteurs qui ne connaissent pas *Paranoïa*, un petit rappel: c'est un JdR de science-fiction humoristique où les personnages joueurs incarnent des Clarificateurs chargés de démasquer les traîtres, mais ils appartiennent eux-mêmes à des sociétés illégales (voir *J&S* n°42).

Les règles auraient été simplifiées. Nos joyeux testeurs ne manqueront pas d'étudier ces changements dans un prochain numéro.



(Jeux Descartes, 169 F)

LES NOUVEAUX MOULES DE PRINCE AUGUST

Les fiers Irlandais débutent une nouvelle série 25 mm sur la cavalerie napoléonienne avec trois boîtes



Cuirassiers.

de moules contenant chacune trois modules. De ces moules, sortent des figurines aux traits affinés, ce qui montre que les sculpteurs irlandais ne cessent de progresser. Devraient compléter cette série dans les mois à venir: le 6e régiment de Dragons, les Scots Grey (régiment de cavalerie légère écossaise dont tous les chevaux étaient gris) et le 10e régiment de Hussards.



Dragons de l'Impératrice.



Lanciers polonais.

Pour le *Jeu de Rôle des Terres du Milieu*, Prince August sort ce mois-ci une série de figurines sur la vallée de l'Anduin, et, le mois prochain une autre sur le Mont Gundabad.

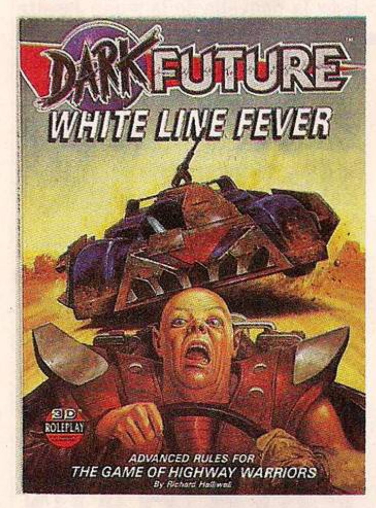
SUPREMATIE 2

Extension pour Suprématie

Ce supplément a été réalisé à partir de trois extensions parues en version américaine chez West End Games. Il comprend:
- un guide pratique de l'arbitre avec des questions-réponses sur les règles, des variantes de jeu, des conseils de stratégie et des règles de tournoi;
- un paquet de 65 cartes de nouvelles ressources précise l'origine des ressources et la nature des firmes qui les exploitent;
- de nouveaux protagonistes (Seigneurs de la Guerre, Pirates)

maîtrisent les zones neutres. Par ailleurs, combattre n'est plus le seul moyen pour s'emparer de zones bien particulières: l'un des moyens peut consister à bloquer les ports.
(Jeux Descartes, 160 F)

WHITE LINE FEVER
Supplément pour Dark Future
Disponible uniquement en version anglaise, "La Fièvre de la ligne



blanche" est le premier supplément pour *Dark Future,* et il fournit tous les compléments de règles pour le jeu avancé. Ce livret se compose de pages détachables que l'on peut ranger dans un classeur (la couverture rigide servant d'écran).
Parmi les changements notables, les manœuvres des véhicules sont plus souples, plus précises, et la vitesse de ceux-ci augmente par rapport aux règles de base. Sont également précisées les glissades, les tête-à-queue et autres dérapages, ainsi que leurs conséquences. Les trois roues et les motos ne sont par ailleurs pas oubliées. Un chapitre "Création de véhicule" vous permettra de faire vos achats avec le meilleur rapport qualité/prix/efficacité, feuille de véhicule à l'appui.
Enfin, le dernier chapitre propose six mini-scénarios afin de tester ces nouvelles règles qui demandent tout de même une lecture assidue.
Si par malheur vous n'avez pas de personnage, vous en trouverez une demi-douzaine. Renégats ou intercepteurs: à vous de choisir et bonne route!
(Games Workshop importé par Agmat Citadel, 119 F)

MEA CULPA
Amis lecteurs, nul n'est parfait. Nous les premiers. La preuve: suite à une lettre écrite par Michel Serrat, membre de l'équipe de traduction du *Manuel Q* chez Jeux Descartes, voici deux imprécisions qui se sont malencontreusement glissées dans l'article présentant cette extension de *James Bond, le jeu de rôle* (*J&S* n°56). La dague Sykes-Fairbain est bien une dague de commando et non dé commandement. D'autre part, les traducteurs français ont volontairement inversé les caractéristiques des avions Airbus et Acrostar: en fait ils ont rétabli la vérité, car les auteurs américains s'étaient trompés en inversant ces deux caractéristiques.

LOGO JUNIOR
Malencontreusement, trois logos junior parfaitement justifiés ont



disparu dans notre précédent numéro. Avaient été gratifiés de cette mention signalant que les joyeux testeurs vous recommandent d'y jouer avec vos enfants ou de leur en acheter un exemplaire: *Gym Jungle* (Christian Pachis SA), *Le Trésor des Incas* (Ravensburger) et *Régates* (Schmidt). Toutes nos excuses.
Quant aux *Chahuteurs* (Schmidt), les joyeux testeurs y ont joué. Mais ce jeu est vraiment fait pour les écoliers, ce qui n'est pas le créneau visé pour nos jeux juniors. D'où son absence dans notre magazin.



LE KIOSQUE

• ***Bridgerama* n° 122, 8 pages, 8 F + *Lettre de la Fédération.***
Côté technique, des spécialistes donnent des conseils pour mieux défendre "quand forcer en second", et proposent différents exercices de jeu (cocktail d'enchères, seconde enchère du répondant, modification des enchères quand l'adversaire intervient...). Dans la lettre de la Fédération, le calendrier d'avril à



SILENCE ON TOURNE

(Ducale / auteur: Alain Lévy)

Matériel:
• un plateau avec une piste circulaire style *Trivial Pursuit*
• 660 cartes questions-réponses
• un dé normal et un dé spécial
• 6 pions
• 9 fiches de contrôle

But du jeu:
atteindre 250 points en répondant à des questions sur le cinéma.

Le jeu:
chaque joueur commence par lancer le dé spécial. La face désignée correspond à sa fonction: réalisateur, interprète ou producteur-technicien. Il reçoit alors une fiche de contrôle correspondant à sa fonction.
Ensuite, à son tour de jeu, chaque joueur lance le dé normal et avance d'autant de cases que de points indiqués par le dé. Les cases sont divisées en deux catégories:
- sur les cases "interprète", "producteur" et "réalisateur", il choisit le degré de difficulté de la question qu'on va lui poser: plus la question est difficile, plus le nombre de points mis en jeu augmente. Par ailleurs, un joueur producteur qui répondra juste à une question sur une case "interprète" marquera plus de points qu'un joueur interprète sur la même case;
- sur les autres cases, le bonus et le malus de la question posée sont indiqués sur les fiches de contrôle.
Quand le joueur interrogé fournit la bonne réponse, il marque les points mis en jeu (bonus) et garde la main tant qu'il répond correctement. Sinon, le malus est retranché de son score, et un adversaire peut prendre la question. Celui-ci donne alors une autre réponse: si celle-ci est bonne, il marque les points bonus mis en jeu auparavant. Sinon, son score est amputé du malus correspondant, plus 20 points. Quoiqu'il arrive, le joueur qui intervient ne garde pas la main.
Gagne celui qui atteint le premier 250 points.

Commentaires:
avec *Silence on tourne,* réalisé en collaboration avec le magazine *Studio,* voilà le dernier-né des questions-réponses sur le cinéma. L'originalité de ce jeu est d'avoir ajouté une dimension ludique en permettant de choisir le degré de difficulté de certaines questions.
Au contraire de *Box Office,* ce jeu est accessible à tous les joueurs, même si les passionnés du grand écran ont plus de chances de s'y illustrer que le badaud moyen. Sur les cartes "interprète" et "réalisateur", une photo en noir et blanc, ce qui ne manque pas de cachet. Seul problème: rien ne permet de placer cette carte dans sa catégorie si l'on ne reconnaît pas le visage de l'artiste.
A noter une bonne idée: les questions de ce jeu portent sur le monde cinématographique en général. Pas seulement sur les palmarès ou sur les carrières des artistes.

EN BREF:
type de jeu: questions-réponses
nombre de joueurs: 2 à 6
clarté des règles: 8/10
matériel: esthétique: 5/10
efficacité: 4/10
originalité: 4/10
prix moyen: 260 F
nous aimons: ♥♥

juillet, et surtout, la nouvelle rubrique du service télématique.

• *Graal* n° 15, 58 pages, 25 F.
Graal met à l'honneur les productions de GDW importées depuis



quelques semaines par Jeux Actuels: *Space 1889* non sans raison (voir p. 14) ainsi que tous les wargames traitant de la Troisième Guerre mondiale. En revanche, la présentation des suppléments pour *ASL* est trop succinte. Dommage, car cette idée était vraiment excellente.

• *Fforum* n° 12, printemps 89, magazine de la Fédération française d'Othello.
Dans ce numéro, vous trouverez le classement de Jech, des tests pour programmes, les Grands Prix de France (et d'ailleurs), des problèmes, des infos pratiques et la recette de Paul Ralle, spécialiste en champignons vénéneux. A offrir à ses adversaires bien sûr!

• *Aphaïa, l'Action Rôle Magazine* n° 2, 39,90 F, bimestriel.
Ce magazine informatique sur disquette, ne parle pas seulement des jeux de rôle "papier", mais aussi des nouveautés micros et crée des fiches de notation pour des jeux de chaque catégorie. Ce numéro d'avril-mai vous offre une interview d'Henri Vernes, le "papa" de Bob Morane; les dernières nouveautés (Salon des jeux de réflexion...). *Oubliettes*, un jeu ancien mais intéressant, est ressorti des placards. Les rôlistes ne doivent pas rater ce numéro s'ils sont possesseurs d'un *Amstrad CPC* ou *Atari ST*. Dès le numéro de juin, *Aphaïa* vous réserve de grosses surprises: le prix de la disquette tombe à 34 F, et le magazine sera disponible sur disquette et pourra être consulté sur Minitel ou même par téléchargement.

• *Beff' Toh Espee Cruist*, n° 1, 15 F, 70 pages, bimestriel, 5, avenue des Solitaires, 78320 Le-Mesnil-Saint-Denis.
Neuf jeunes de 18 ans lancent ce nouveau fanzine concocté à partir d'articles et aides de jeux pour tous jeux de rôle (*AD&D* plus particulièrement). Pour commencer, la description d'un nouveau monde (le Monde de Mandor utilisé lors des sessions de *AD&D*), deux scénarios réguliers par numéro (*AD&D* et *L'Appel de Cthulhu*), un scénario tournant (autre jeux), des critiques de livres... Dès le prochain numéro, un supplément de 30 pages avec une campagne pour *AD&D*.

• *Le Bulletin de la Guilde de Bretagne*, n° 14, 10 F, bimestriel.
Pour ce bulletin spécial "Grandeurs Réelles", des informations sur *Tonquédec 1348*, *Pendragon* et *Brocéliande* (trois GN que la Guilde organise en juillet et en août), un dossier sur *Killer* et des informations pratiques sur les "coulisses de l'aventure".

•*Le Casque Sanglant, Titre Plagié*, n° 4, 10 F.
A partir du numéro 5, le fanzine double ses pages et son prix! Rendez-vous donc dans deux mois pour découvrir toutes les rubriques prévues. En attendant, que les amateurs de *Risk* se réjouissent, le présent numéro a élaboré des règles additionnelles qui l'enrichissent. La suite des critiques de BD et de films, les critiques de jeux. Et puis, nouveauté: le premier dossier sur... Lovecraft.

• *L'Echo Rôles, Enrôlez-vous qu'ils disaient*, n° 5, bimensuel.
Amoureux des Grandeur Nature et du médiéval fantastique, *l'Echo Rôles* vous offre la possibilité de gagner un costume GN sur mesure. Pour cela, il faut envoyer vos récits d'aventure, vos nouvelles, vos coups de gueule et d'humeur, vos poèmes et vos dessins à *l'Echo Rôles*, 2, rue du Point de Vue, 92310 Sèvres.

• *La Feuille de la Guilde Flandre-Artois*, n° 2, mensuel, 38, rue de la Boucherie, 59500 Douai.
Le numéro 2 est déjà amélioré, et la Guilde déborde de projets. Ce deuxième numéro lance un concours, "La Grosse", c'est-à-dire douze douzaines de question sur un an, avec 10 000 F de prix! Vous trouverez aussi: la règle officielle de la *Peipa*, le jeu de carte de la Guilde, une présentation de *L'Arc et la Griffe*, les manifestations régionales...

• *FYFOS, Flying Youkies Outer Space*, n° 8, 13 F.
Le numéro 8 de ce fanzine fantastique est un "spécial baston" pour lutter contre la violence prisée par certains joueurs. Au sommaire, un article sur Joe Haldemann, auteur de SF qui s'est inspiré de son passé de combattant pour écrire une aide de jeu sur le régiment de l'armée impériale et un scénario pour *Empire Galactique* à utiliser avec des personnages soldats.

• *Game Report*, n° 5, 2 F.
Game Report réapparaît après de longs mois d'absence. Vous y retrouverez l'habituel "Les jeux qui jouent un rôle", avec une présentation de *Koros* , et aussi une interview du vice-rédacteur en chef Bernard, la Voie de Marcel et comme d'habitude, les infos de la région lyonnaise. Le numéro 6 sort très bientôt!

• *La Gazette de Polystyrène JR*, n° 2, 12 F.
Pour le même prix, le fanzine a grossi. En plus du hit scénars, de la suite de la nouvelle (*Solâl*), des livres de chevet de *Polystyrène*, de l'intervention du Corbeau (toujours "irrascible, susceptible, dégueux"..!) vous trouverez un scénario pour *Pendragon*, une aide de jeu sur la vie des moines et la première partie d'une aide de jeu pour *L'Appel de Cthulhu*: *Catastrophes 1870/1937*... *Polystyrène* déménage: Philippe Kann, 43, rue de l'Aiguillon, 95000 Jouy-Le-Moutier. Tél.: (1) 34 66 70 57.

• *La Gazette du Troll Bossu*, n° 7, gratuit, bimestriel.
Une bonne nouvelle: la diffusion de ce fanzine augmente et le nombre de collaborateurs aussi... Au programme: un dossier sur Frank Herbert avec une bibliographie, des aides de jeux (le Monde de Gor, vaisseau spatial pour *Star Wars*) et des chroniques de la vie lyonnaise avec toutes les adresses ludiques de la région.

• *Méluzine*, n° 6, 15 F, périodicité irrégulière.
Méluzine est un peu tristounet: il perd de l'argent et n'a pas envie d'augmenter les prix. De plus, la rédaction a été victime (ou auteur) d'un drame dans ce dernier numéro: l'impression entière s'est faite dans un caractère trop petit. Donc, si vous voulez participer au concours ou au Mélu-lice, (le jeu par correspondance, gratuit en une joute, pour fêter le troisième anniversaire de la naissance du zine) ou encore parcourir avidement les pages de votre fanzine préféré, n'oubliez pas la loupe...

• *Triumvirat*, n° 40, 120 F pour 11 numéros, mensuel.
Les fanzines se porteraient-ils vraiment mal en ce moment? *Triumvirat* s'inquiète et lance un appel, car la lassitude guette ses chefs. Amateurs de jeux par correspondance, renflouez donc les lignes, envoyez vos lettres et vos critiques. Le zine compte sur vous. En attendant, plongez-vous dans l'aide de jeux sur l'armée française en 1870, lisez la nouvelle de la jeune Josette et inscrivez-vous aux parties par correspondance!

• *Vopaliec*, n° 104, 12 F, mensuel.
Bonne nouvelle, oncle Popol propose dans ce numéro un cahier "spécial jeux" pour les amateurs de "non-sense".

LE MOIS PROCHAIN

Quand un jeu marche fort, tout le monde lui emboîte le pas. Sans sourciller, sans la moindre pudeur. Après *Trivial Pursuit*, *Pictionary* (13 millions de jeux vendus) subit donc cette loi du succès. Avec pas moins de trois petits frères: *Dessine-moi un mot*, ex-*A vos crayons!* (Milton Bradley), *Images* (Schmidt) et *Croq'Images* (Jumbo). Une telle panoplie se prêtait aux tests comparatifs: des résultats partiels seront publiés dans le prochain numéro puisque la sortie de *Dessine-moi un mot* est retardée au mois de juillet.



Egalement au programme:
• *Indix* (Milton Bradley): ce jeu va-t-il apporter autre chose que la vague des questions-réponses qui se meurt ou va-t-il l'entretenir?
• *Yotal* (Indices): décidé à continuer dans la voie des jeux stratégiques, Daniel Siguier va-t-il innover avec ce jeu aux multiples couleurs?

Pascal Gros avec la collaboration de F. Cayla, D. Guyot, R. Sublett et la bande des joyeux testeurs.

Combats entre chasseurs stellaires dans l'univers de La Guerre des Etoiles

GUERRIERS DES ETOILES

STAR WARS, LE JEU DE ROLE A CONQUIS PLUS D'UN ROLISTE. A JUSTE TITRE. ALORS, QUAND JEUX DESCARTES A SORTI GUERRIERS DES ETOILES EN LE PRESENTANT A LA FOIS COMME UN WARGAME, A LA FOIS COMME UN COMPLEMENT AU JdR, LA REDACTION DE J&S A SAUTE SUR L'OCCASION. ET N'EST PAS RETOMBEE SUR SES PIEDS. DANS LA BALANCE, LES ARGUMENTS POUR ETAIENT BIEN LEGERS.

(West End Games traduit par Jeux Descartes / auteurs: Douglas Kaufman et Peter Corless)

Matériel:
• des pions action, vitesse, écrans, astéroïdes et vaisseaux
• une carte de l'espace en couleurs
• un écran de références
• des fiches de contrôle
• un livret de règles (48 pages)
• 6 dés standards
• un casier de rangement pour les pions

But du jeu:
gagner la bataille ou accomplir une mission.

Le jeu:
Guerriers des Etoiles (titre original: *Star Warriors*) est conçu pour être joué seul ou en complément avec *Star Wars, le Jeu de Rôle*. Ce jeu simule les combats spatiaux dans l'univers de La Guerre des Etoiles.
En fonction du scénario choisi, chaque joueur reçoit un assortiment de vaisseaux dirigés par des pilotes de niveau donné (de cadet à élite). Ensuite chacun lance les dés (le nombre en est fixé par le niveau du pilote) pour déterminer certaines caractéristiques de ces vaisseaux (compétence de pilotage, compétence en canons du pilote...); les autres se lisent sur des tables de références.
Une fois les fiches de contrôle remplies, le jeu peut commencer. Chaque tour se divise en plusieurs phases:
- les joueurs lancent les dés pour déterminer lequel aura l'initiative;
- en secret, ils programment leurs actions (déplacements et tirs);
- le joueur qui a l'initiative choisit le vaisseau qui va effectuer le premier son programme; le joueur à sa gauche choisit un autre vaisseau; ainsi de suite...
Ce livret comporte également des règles pour le jeu avancé et des règles optionnelles. Dans le jeu avancé, certains vaisseaux peuvent emmener à leur bord des canonniers, réparer leurs dommages, voler en formation...
Côté règles optionnelles, missiles, torpilles, bombes, destroyers stellaires peuvent être introduits; des astéroïdes peuvent être placés sur la carte, et la Force peut habiter certains pilotes.

POUR

Guerriers des Etoiles est un wargame, un dur, un vrai, un tatoué. Une fois ce présupposé compris et accepté, on trouvera dans la boîte de quoi satisfaire ses instincts guerriers. Il est évident que les débutants se casseront le nez sur les règles du jeu. Mais les habitués retrouveront peut-être avec plaisir cette exacte transposition d'*Air Force* au domaine spatial.
Attention! Il s'agit vraiment d'une action au niveau tactique: duels, manœuvres, évolutions, tirs instinctifs... On pourra appliquer dans *Guerriers des Etoiles* les vieilles règles du combat aérien classique: le modèle leader-ailier, la formation en "doigts de la main"... S'y ajoutent quelques nouveautés technologico-mentales assez drôles (écrans, robot R2 à bord, intervention de la Force). Mais finalement, depuis le Baron Rouge, pas grand-chose n'a changé...
Une des particularités de *Guerriers des Etoiles* est d'avoir intégré un certain nombre de facteurs limitatifs à certaines actions: un pilote très doué peut se permettre des manœuvres inaccessibles à un novice. Avec le système du jeu, on "sent" bien mieux la valeur réelle d'un pilote. Autre argument "pour": les "rôlistes" trouveront une jolie planche de pions pour symboliser leurs vaisseaux.

EN BREF:
matériel: efficacité: 6/10
originalité: 5/10
nous aimons: ♥ ♥

Pierre Grumberg

CONTRE

Pour jouer à *Guerriers des Etoiles*, mieux vaut être wargamer averti: un rôliste n'y retrouvera jamais l'esprit de simplicité et de clarté de *Star Wars, le Jeu de Rôle*. Mieux, il paraît difficile d'intégrer (comme le livret de 48 pages le laisse supposer) ce jeu pour résoudre les combats du JdR. Ou alors il faut disposer de beaucoup de temps devant soi.
En plus d'être inaccessible aux non-spécialistes des wargames, ce jeu est long, très long à mettre en place. Pourquoi ne pas avoir fait des fiches de vaisseaux prêtes à remplir? Au lieu de cela, il faut sans cesse, dès les premières minutes de jeu, se référer à des tables, ce qui ne peut que rebuter les novices. Cette contrainte ne fait d'ailleurs que s'aggraver quand la partie commence: à tout instant, le livret de règles est le phare dans la nuit. Sans s'y plonger toutes les cinq secondes, difficile d'avancer dans les combats.
Quant à la pratique du jeu, les créateurs de *Guerriers des Etoiles* ont tellement voulu respecter la configuration des vaisseaux stellaires qu'à force d'être pointilleux ils sombrent dans le ridicule. A tel point que là ou le JdR n'emploie qu'un seul dé standard, il peut arriver dans ce wargame de l'espace qu'un joueur jette neuf dés pour déterminer le succès d'une action.
Si l'on se place maintenant du point de vue du wargamer, aucune originalité dans le mode de combat: c'est *La Guerre des Etoiles*, un point c'est tout. On ne trouve aucune "innovation" technologique optionnelle telle qu'on serait en droit de l'attendre d'un combat futuriste: notamment, aucune allusion à d'éventuelles armes guidées... Le laser n'est en faite qu'une bonne vieille mitrailleuse, et les fameux chasseurs interstellaires sont tout juste bons à se battre contre des Messerschmitt.
Si c'est ça le futur, ça fait pas vraiment rêver le militaire en période de réduction budgétaire... Très décevant. Autant prendre *Air Force* et dire: "le Spit, c'est une aile X, le Focke-Wulf, un intercepteur TIE." Et zouh. Avec quelques pions, le tour est joué, c'est le cas de le dire.
Pour résumer, *Guerriers des Etoiles* n'est pas un bon wargame, et les fanas du JdR n'en retiendront que l'esprit. Eux qui attendaient avec impatience des solutions pour résoudre les combats entre vaisseaux! Il leur faudra se mettre au travail pour simplifier les règles de *Guerriers des Etoiles*.

matériel: esthétique: 5/10
efficacité: 3/10
originalité: 3/10
nous aimons: ✗

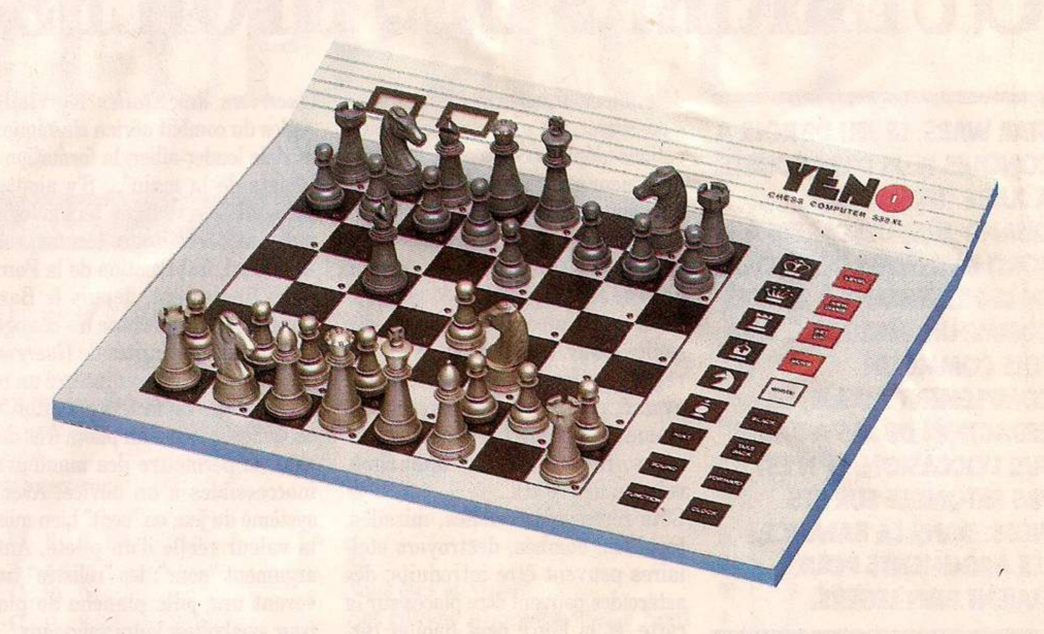
Pascal Gros



EN BREF:
type de jeu: wargame de l'espace
nombre de joueurs: 2 et plus
clarté des règles: 6/10
prix moyen: 220 F

ECHECS ELECTRONIQUES

YENO 532 XL: UNE NOUVELLE MARQUE AUX DENTS LONGUES



Il y avait les quatre grands: Fidelity, Novag, Saitek, Hegener et Glaser. Le cinquième (CXG avec la série des *Sphinx*) n'était pas plus tôt arrivé qu'en voici déjà un sixième!

Yeno est une marque française dont le P.-D.G., Jean Peters, est l'ancien importateur des produits Novag en France.

Le premier ordinateur qu'il nous propose, le *532 XL*, a bien des atouts pour séduire les acheteurs. C'est un échiquier semi-sensitif de 30×26,5×4 cm qui fonctionne sur piles ou secteur, avec:
- 64 diodes, une surface de jeu avec des cases noires et argent, et 20 touches sensitives,
- deux écrans à 4 caractères qui permettent de prendre connaissance de nombreuses informations:
- profondeur d'analyse en demi-coups,
- fonction d'évaluation,
- pendules,
- variante principale complète (mieux que *Mephisto Almeria* ou *Mach III!*),
- compteur de coups, etc.

Le niveau de jeu est excellent, autour de 1 850 Elo. En fait, il s'agit d'un programme connu, celui du Suédois Ulf Rathman qui équipait les *Conchess*, puis le *MM2* d'Hegener et Glaser. Avec ses 32 K de programme tournant à 4 Mégahertz il obtient, de bons résultats à la grille de tests dans tous les domaines, mis à part une combinaison non trouvée.
Tout cela doit se traduire par un prix élevé?

Eh bien non, c'est là qu'est la divine surprise, le fabricant annonce un prix de 1 200 F, ce qui est donné pour un tel ensemble de qualités. Un premier essai et un coup de maître qui va donner quelques soucis aux concurrents qui, à force de jeu et prestations égales, sont généralement 50 à 100 % plus cher.

Diagrammes parus dans le numéro 47	YENO 532 XL	Rappel du meilleur
Diag. 1	22s	Méphisto Dallas, Rome Almeria 32 bits: 4s
Diag. 2	14 min 50 s	Elite Avant-Garde: 1 min 57 s
Diag. 3	57 s	Méphisto Rome 32 bits: 4 s
Diag. 4	2 min 11 s	Leonardo Maestro 6 Méga: 10 s
Diag. 5	8 min 15 s	Méphisto Méga 4-6 Méga: 2 min 27 s
Diag. 6	Non trouvé en 1 heure	Constellation Super Forte 6 Méga: 1 min 7 s
Diag. 7	1 min 34 s	Méphisto Almeria 32 bits:14 s
Diag. 8	56 min 45 s	Méphisto Méga 4-6 Méga: 1 min 9 s
Diag. 9	4 min 46 s	Leonardo Analyst Turbo King, Stratos Simultano: 0 s

PAYS-BAS CONTRE ORDINATEURS: 8,5-3,5, MAIS LES VAINQUEURS NE SONT PAS CEUX QU'ON CROIT

Les ordinateurs d'échecs progressent actuellement très rapidement. Mais le morceau qui leur était proposé le 9 avril à Hilversum (Pays-Bas) était vraiment trop dur à avaler: affronter les douze qualifiés du championnat national, deux GMI, sept MI et trois Maîtres Fide! Troisième lors des dernières Olympiades, l'équipe des Pays-Bas partait archi-favorite et, pour tout dire, pensait gagner 12-0.

Le règlement du match donnait tout de même une petite chance aux ordinateurs, toujours plus à l'aise lors des parties rapides: chaque joueur avait une heure pour effectuer 60 coups et, au bout de deux heures, l'arbitre adjugeait les parties non terminées.
Le public était très nombreux dans la grande salle de la télévision où se déroulait la confrontation. Bien que pensant gagner sans trop de peine, les joueurs se montrèrent prudents en évitant les parties trop tactiques, domaine de prédilection des machines. Ce qui fait qu'aucune partie ne dura moins de 40 coups.

Aux trois premiers échiquiers, malgré les Elo impressionnants des membres de l'équipe olympique batave, Van Der Wiel (2 560), J. Piket (2 500) et Van Der Sterren (2 500), les grosses machines qui leurs étaient opposées *Chiptest*, *Hitech* et *Gray Blitz* se défendirent parfaitement bien et partagèrent finalement les points 1,5-1,5.

Aux dixième et douzième échiquiers, les micros créèrent la surprise en l'emportant avec les Noirs sur Gelpke (2 395) et le MI Blees (2 345). Cependant, sur les échiquiers 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 11, les joueurs gagnèrent avec plus ou moins de difficulté, et l'honneur du genre humain sortit sauf, mais in extremis, de l'aventure.

Il ne fait cependant guère de doute que si l'expérience est renouvelée dans les prochaines années, les joueurs n'auront plus très longtemps l'avantage du pronostic.

- 1er échiquier: *Chiptest* (ancienne version de *Deep Thought*). Van Der Wiel (GMI, 2 560), 0-1, 55 coups.

- 2e échiquier: J. Piket (GMI, 2 500) - *Hitech*, 1/2-1/2, 46 coups.

- 3e échiquier: *Cray Blitz* (champion du monde des ordinateurs)- Van Der Sterren (MI, 2 500), 1-0, 41 coups.

- 4e échiquier: Kuijf (MI, 2 485) - *Mach IV turbo*, 1-0, 41 coups.

- 5e échiquier: *Mephisto Almeria Turbo* (champion du monde des micros) - Douven (MI, 2 455), 0-1, 63 coups.

- 6e échiquier: Nijboer (MI, 2 445) - *Bebe*, 1-0, 74 coups.

- 7e échiquier: *Lachex* - Brenninkmeijer (Maître Fide, 2 415), 0-1, 60 coups. Adjugée.

- 8e échiquier: Vanheste (MF, 2 410) - *Phœnix*, 1-0, 61 coups. Adjugée.

- 9e échiquier: *Belle* - Cuypers (MI, 2 405), 0-1, 62 coups. Adjugée.

- 10e échiquier: Gelpke (MF, 2 395) - *Quest* (*Sphinx Turbo*), 0-1, 56 coups.

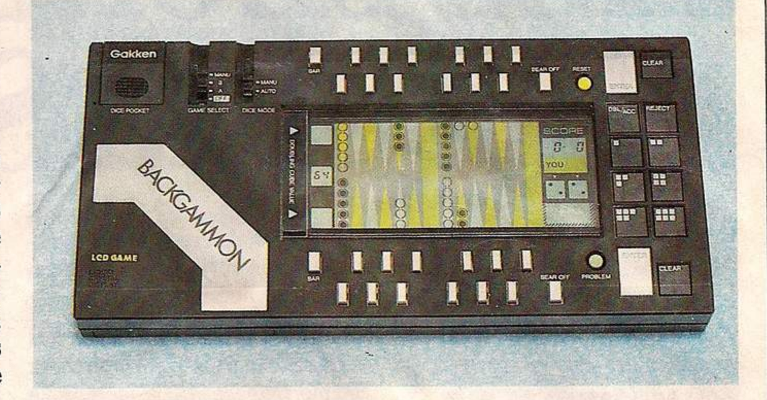
- 11e échiquier: *Mephisto Hilversum* (programme hollandais d'Ed Schrœder + Turbo) - Langeweg (MI, 2 365), 0-1, 40 coups.

- 12e échiquier: Blees (MI, 2 345) - *Mach IV* (seul programme commercialisé), 0-1, 47 coups.

PIERRE NOLOT

BACKGAMMON ELECTRONIQUE

ESSAI RATE POUR LE GAKKEN



La première impression est bonne, la machine est belle, de format pratique puisqu'elle peut tenir dans une mallette de jeux. La notice d'emploi, claire et rédigée en français, précise que "*cet appareil ravira joueurs débutants et confirmés*". Hélas, peu de temps et de parties suffisent pour s'apercevoir du faible niveau de *Gakken*.
Cet appareil est muni de deux niveaux de jeu: niveau A dit "d'attaque" et niveau B dit "défensif" (?!?). Il faut savoir qu'au backgammon on ne peut pas parler en termes d'attaque ou de défense, le backgammon étant avant tout un jeu de stratégie où attaque et défense sont intimement liées. A tout instant, le jeu agressif peut se transformer en jeu défensif et vice-versa.

Nous avons donc voulu savoir ce qu'entendait le constructeur par attaque et défense. Test effectué: pas la moindre différence. Les jeux d'ouverture sont identiques et les résolutions de problèmes semblables en mode A ou B.
Quant à la programmation des problèmes, elle se révèle particulièrement fastidieuse, et, de toute façon, le niveau de l'appareil est trop faible pour apporter des réponses correctes.
Mais la faiblesse de cet appareil réside essentiellement dans l'utilisation du videau (dé doubleur): il ne le refuse pratiquement jamais et l'envoie à tort et à travers, soit trop tôt, soit trop tard. Or tout joueur honnête sait que l'aspect primordial du backgammon est la difficulté du maniement du videau. Pour illustrer cette faiblesse évidente deux exemples caractéristiques.

Diagramme 1:
Les Blancs ont la prime de 6 (c'est-à-dire que le pion noir qui se trouve dans le jan intérieur blanc ne peut plus partir). De plus les Blancs ont un très bon timing que n'ont pas les Noirs. Les Noirs ne peuvent même pas prendre une porte dans le jan intérieur blanc pour les gêner puisqu'ils n'ont qu'un seul pion. De plus, il est possible que le pion noir se fasse rapidement shooter, et les Noirs prennent ainsi le risque de perdre cette partie gammon (double).
Alors, pourquoi les Noirs envoient-ils le videau? Peut-être l'ordinateur est-il programmé de telle sorte que lorsqu'il a une avance suffisante à la course (ce qui est le cas: Noirs 83, Blancs 124) il envoie le videau automatiquement? Ce qui est évidemment absurde.

Diagramme 2:
Cette fois, ce sont les Noirs qui jouent et qui n'ont pas envoyé le videau à 4 alors qu'ils ont la prime de 6 sur un pion blanc isolé dans leur jan intérieur et qu'il y a danger pour eux (s'ils ne jettent pas un 5 ou un 6 rapidement pour partir) de casser leur prime et de laisser ainsi la voie libre au pion blanc enfermé.
En effet le videau, à ce moment précis de la partie, est un videau dissuasif que les Blancs ne peuvent se permettre de prendre, vu le risque de perdre cette partie Mars (double).

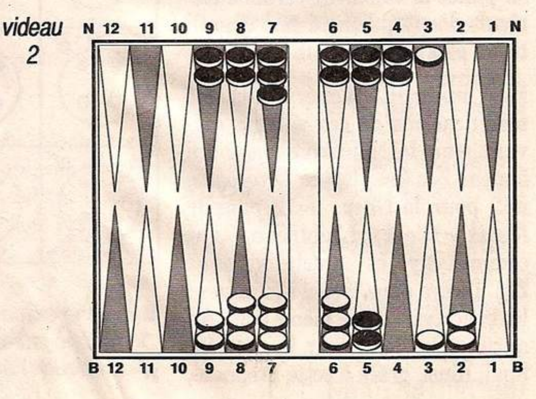
NOTRE VERDICT:
En conclusion, il apparaît nettement que ce backgammon électronique n'est pas encore un appareil au point. Le niveau de jeu est très faible, et, étant donné le prix proposé (environ 1 600 F), on peut se demander si le débutant n'aurait pas plutôt intérêt à s'offrir une belle mallette de backgammon, à jouer avec des pratiquants plus confirmés... et à lire les rubriques de Benjamin Hannuna.

BRUNO FITOUSSI

1. *ordinateur: Noirs; joueur: Blancs*
Les Noirs envoient Le videau à 4 (?!).

videau 2
N 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 N
B 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 B

2. *ordinateur: Noirs joueur: Blancs*
Les Noirs n'envoient pas le videau.



LES SECRETS DU RUBIK'S CLOCK

AU MOMENT OU IDEAL LOISIRS LANCE LE CHAMPIONNAT DE FRANCE DU RUBIK'S CLOCK, LE FIDELE COLLABORATEUR DE JEUX & STRATEGIE, LOUIS THEPAULT, VOUS OFFRE LA SOLUTION. TRES SIMPLE: IL SUFFIT AU MAXIMUM DE FAIRE 14 MOUVEMENTS, DEMONSTRATION MATHEMATIQUE A L'APPUI.

Sur chaque face du *Rubik's Clock,* neuf pendules. Pour réussir ce casse-tête, il faut mettre ces dix-huit pendules à 12 heures. Pour bouger les aiguilles, quatre roues crantées sur la tranche de ce casse-tête. En enfonçant un ou plusieurs des quatre boutons jaunes, le mouvement de certaines aiguilles est bloqué. Attention, lorsque les aiguilles bougent sur l'une des faces, d'autres tournent simultanément sur l'autre face.

Pour les vrais amateurs de casse-tête, le *Rubik's Clock* ne constitue pas ce qu'on pourrait appeler une innovation. Avaient déjà occupé ce créneau *Octogonus*, casse-tête sur micro-ordinateur (*J&S* n° 30 p. 43) et le fameux *Gasp* (*J&S* n° 38 p. 54). Le principe de ces trois casse-tête est le même: chaque opération ou mouvement modifie l'état ou plutôt la valeur de certains éléments donnés, d'une même quantité (en plus ou en moins).

Pour une suite d'opérations, les modifications de ces valeurs suivent une loi additive dans un anneau Z/n (n= 10 pour *Octogonus*, n=2 pour le *Gasp*, n=12 pour le *Rubik's Clock*). L'addition étant commutative et associative dans Z/n, l'ordre dans lequel s'effectuent les opérations d'une même suite n'a aucune incidence sur le résultat final. Ainsi, grâce à cette propriété, la résolution du casse-tête se ramène à la résolution d'un système d'équations linéaires.

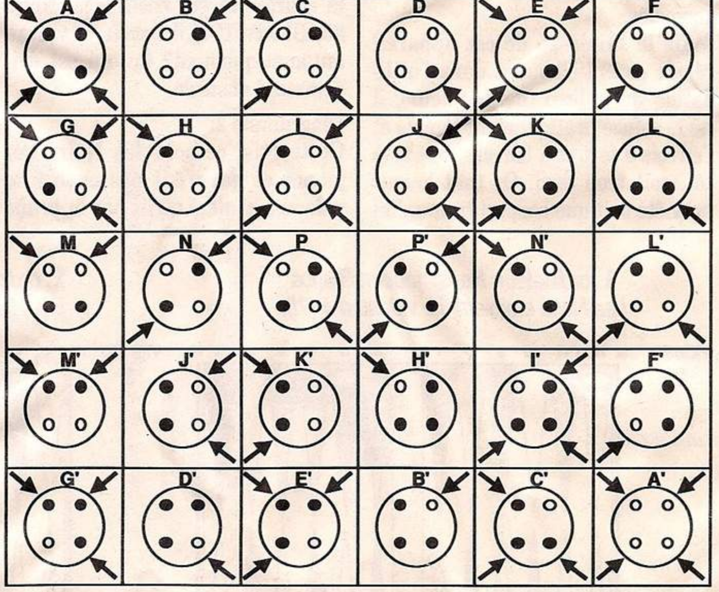
Le *Rubik's Clock* ne nécessite pas la possession d'un micro-ordinateur comme *Octogonus*. La mécanique de ses mouvements, bien que pas toujours aisée, évite les risques d'erreurs de manipulation toujours possibles avec le *Gasp*. Cela dit, la transposition du *Rubik's Clock* et de ses dix-huit horloges sur écran ne devrait pas rebuter un programmeur averti.

Notion d'opérateur

Un opérateur est l'association d'un des trente mouvements recensés du *Rubik's Clock* et d'un nombre compris entre 0 et 11.

Selon la disposition des touches jaunes enfoncées, il existe trente mouvements différents répertoriés ci-dessous. Chacun de ces mouvements entraîne la rotation d'un certain nombre d'horloges. Lorsqu'on effectue un de ces mouvements en tournant le ou les tambours, indiqués par une flèche sur le tableau ci-dessous, de x unités en heures, chacune des horloges actionnées dans le sens des aiguilles d'une montre par ce mouvement va aussi avancer du même nombre x sur le côté pile (repéré par le logo Matchbox en bas) et reculer de ce même nombre x sur le côté face (repéré par la signature Rubik en bas). L'ensemble (nom du mouvement - nombre x) constitue ce qu'on appelle un opérateur.

Les 30 mouvements possibles:

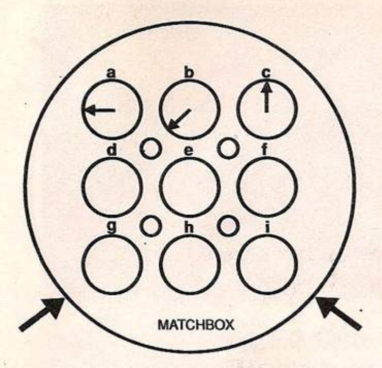


●=touche enfoncée
○= touche jaune non enfoncée
➚=tambour(s) actionné(s) par le(s) doigt(s)

Résolution mathématique

Partant d'une position de départ, le problème consiste à déterminer, pour chacun des trente mouvements possibles, le nombre x d'unités en heures pour atteindre 12. Et donc de combien devront tourner les tambours concernés dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour simplifier les choses pour chaque mouvement, l'inconnue x cherchée sera représentée par la même lettre que le mouvement lui-même.

Pour chacune des horloges notées a, b, c,... i (voir schéma ci-après), on désignera par la même lettre a, b, c, ... l'heure qu'elle indique au départ.



(Ex: a = 9, b = 8, c = 12 ou 0)

Les horloges du côté face sont notées a', b', c'..., et les horloges b d e f h constituent la croix centrale.

Pour chacune des horloges, on sait de combien d'unités d'heures son aiguille doit tourner pour atteindre le 12:

- 12-y, si l'horloge est située côté pile, y étant l'heure indiquée,
- y', si l'horloge est du côté face, y' étant l'heure indiquée. A noter que lorsqu'on tourne un tambour dans le sens des aiguilles d'une montre (côté pile visible), les aiguilles des horloges situées côté face tournent à l'envers.

Pour chaque horloge, on peut alors écrire une équation caractéristique. Le nombre d'unités dont elle doit tourner pour atteindre 12 est égal à la somme de toutes les inconnues représentatives des mouvements qui l'entraînent. Ainsi l'horloge a étant entraînée par les mouvements A, C, E, G, H, K, M, P, N', M', K', H', G', E', C', A', son équation caractéristique s'écrit:

$12-a = A + C + E + G + H + K + M + P + N' + M' + K' + H' + G' + E' + C' + A'$.

En écrivant successivement pour chaque horloge l'équation la caractérisant, on est amené à résoudre dans $\mathbb{Z}/12$ un système linéaire de 18 équations pour 30 inconnues.

On remarque d'entrée que

- $12 - a = c'$ ou $a = - c'$
- $12 - c = a'$ ou $c = - a'$
- $12 - i = g'$ ou $i = - g'$
- $12 - g = i'$ ou $g = - i'$

Ce résultat était à prévoir dans la mesure où les horloges a et c' sont solidaires, de même que c' et a, i' et g, g' et i.

Le système se réduit donc à 14 équations pour trente inconnues. Il reste à se donner judicieusement 16 variables nulles pour obtenir un système stable qui donnera une solution avec un maximum de quatorze mouvements à effectuer.

Ainsi j'ai choisi les variables nulles de façon à ne rendre nécessaires que les mouvements suivants:

A, C, E, G, I, J, K, L, M, L', M', J', K' et A'.

Solution algébrique du casse-tête

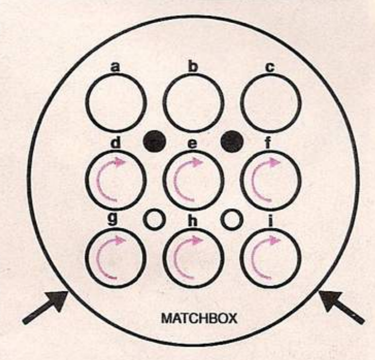
a, b, c, ...i, a', ...i' étant les heures respectivement indiquées au départ par les horloges a, b, c, ...i, a', ...i', les nombres associés à chacun des quatorze mouvements choisis ci-dessus seront les suivants:

- $A = b' + f + h' + d' - 3e'$
- $L = e' - b'$
- $L' = b - e$
- $C = e - e' + b' + d' - b - f + c$
- $K' = e' - d'$
- $J' = d - e$
- $E = e - e' + h' + d' - f - h + i$
- $J = e' - f$
- $K = f - e$
- $G = e - e' + f + h' - h - d + g$
- $M' = e' - h'$
- $M = h - e$
- $I = e - e' + b' + f - b - d + a$
- $A' = 4e' - e + f + h + b + d - 2(b' + f + h' + d') - a - c - g - i$

Cette méthode peut être essayée à titre de vérification. L'intérêt est de pouvoir constater que les 14 opérateurs peuvent être actionnés dans un ordre arbitraire pour obtenir le résultat final cherché.

Cela dit, la gestion des données ci-dessus est moins lourde qu'elle ne paraît et surtout va nous conduire à l'algorithme simplifié décrit plus loin et ne nécessitant aucun calcul.

En effet, lorsqu'on agit sur l'un des opérateurs L, K', J, M', L', J', K, M (deux touches enfoncées), le fait de tourner les deux tambours situés près des touches non enfoncées, du nombre d'heures déterminé ci-dessus, conduit à amener l'aiguille de l'horloge centrale dans la même direction que l'aiguille de l'horloge de la croix centrale, restée fixe durant le mouvement. Voir figure ci-dessous et les commentaires.



Commentaires:

Le mouvement L' fait tourner les horloges d, e, f, g, h, i, l'horloge b restant fixe. Le nombre d'unités de rotation égal à b - e conduit l'aiguille de l'horloge e à être dans la même direction que celle de b, évitant ainsi le calcul du nombre associé à L'. Cette remarque vaut aussi pour les opérateurs J, K, L, M', M, K' et J'.

Les calculs de J, K, L, M, J', K', L', M', deviennent donc inutiles. La mise successive des aiguilles des quatre horloges latérales dans la même direction que l'aiguille de l'horloge centrale supprime ces calculs.

De même, si on laisse pour la fin les opérateurs A et A', leur calcul est inutile. Avant le mouvement A, toutes les aiguilles des horloges de la croix centrale (b, d, e, f, h) sont dans la même direction. Le mouvement A conduira à amener les aiguilles des horloges a, c, g, i, dans la même direction que celles de la croix centrale.

Ces neuf aiguilles sont toutes alors dans la même direction. Le mouvement A' (les quatres touches relevées) ramènera les neuf aiguilles sur le 12, évitant ainsi le calcul fastidieux de A'.

En conclusion, seuls sont indispensables les calculs de C, E, G, I. En fait, non. Petite astuce: chaque position intermédiaire pendant l'exécution de la suite des 14 opérateurs peut être considérée comme une position de départ. Après avoir mis tout d'abord les cinq horloges de la croix centrale du côté pile à 12 heures, puis les cinq horloges de la croix centrale côté face à la même heure e'. Il vient:

$C = b' + d' - e' = c$

or $b' = d' = e'$, $C = e' = +c$

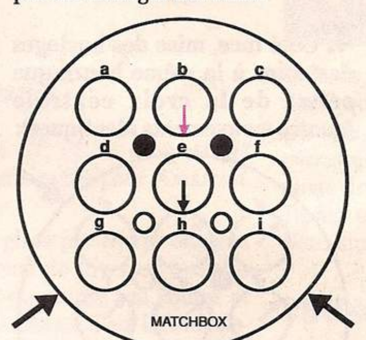
ou encore $C = e' - a'$

Il suffit alors, d'amener toutes les aiguilles de la croix centrale qui affichent alors e à la même heure que l'horloge a.

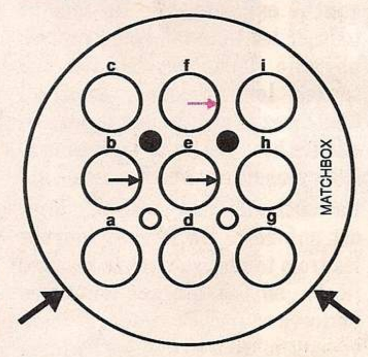
METTRE LES PENDULES A L'HEURE EN MOINS DE 2 MINUTES

1. Mise à la même heure des horloges de la croix centrale (b, d, e, f, h) du côté pile, repéré par le logo Matchbox (quatre mouvements identiques):

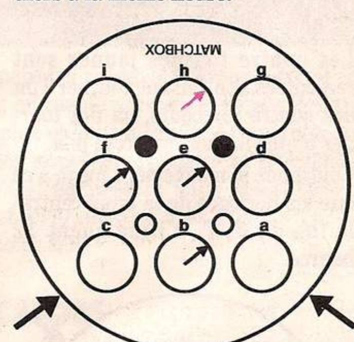
Pour l'instant, on ne se préoccupe pas des horloges des coins.



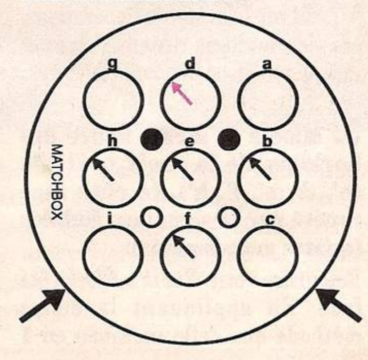
Les deux touches du haut sont enfoncées (logo en bas). En faisant tourner les deux tambours du bas, on fait tourner les six horloges d, e, f, g, h, i. Continuez le mouvement jusqu'à ce que l'horloge centrale e indique la même heure que b.



Tournez votre casse-tête d'un quart de tour (logo à droite). Les deux touches du haut sont enfoncées. En faisant tourner les deux tambours du bas, on fait tourner les six horloges b, e, h, a, d, g. Continuez le mouvement jusqu'à ce que l'horloge centrale e indique la même heure que f. Les trois horloges e, b, f sont alors à la même heure.



Tournez votre casse-tête d'un quart de tour (logo en haut). Les deux touches du haut sont enfoncées. En faisant tourner les deux tambours du bas, on fait tourner les six horloges a, b, c, d, e, f. Continuez le mouvement jusqu'à ce que l'horloge centrale indique la même heure que h. Les quatre horloges e, b, f, h sont alors à la même heure.





Pierre Bretagnolle

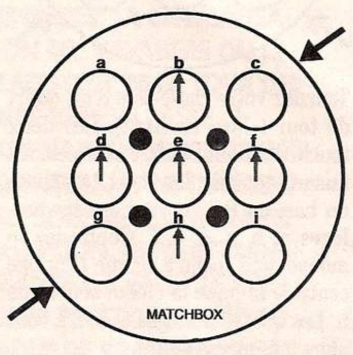
Tournez votre casse-tête d'un quart de tour (logo à gauche). Les deux touches du haut sont enfoncées. En faisant tourner les deux tambours du bas, on fait tourner les six horloges h, e, b, i, f, c. Continuez le mouvement jusqu'à ce que l'horloge centrale e indique la même heure que d.

Objectif atteint: les cinq horloges b, d, e, f, h de la croix centrale, côté pile, indiquent alors toutes la même heure.

2. Mise des horloges de la croix centrale côté pile, à 12 heures (un mouvement):

Les quatre touches jaunes sont remontées. En faisant tourner l'un des quatre tambours, on fait tourner toutes les horloges côté pile.

Continuez le mouvement jusqu'à ce que les horloges de la croix centrale (b', d', e', f', h') indiquent 12 heures.



• Pendant le reste des opérations, ces cinq horloges resteront fixes et indiqueront donc toujours 12 heures.

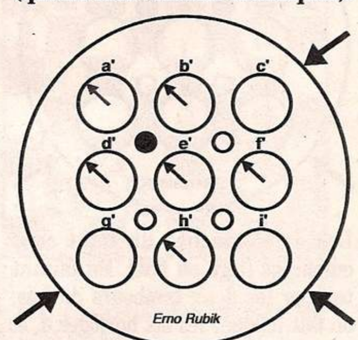
3. Mise à la même heure des horloges de la croix centrale (b', d', e', f', h') du côté face repéré par la signature Rubik's (quatre mouvements):

Retournez votre *Rubik's Clock* côté face. En appliquant la même méthode que celle indiquée en 1 pour le côté pile, vous amenez en quatre mouvements les cinq horloges b', d', e', f, h' du côté face à la même heure.

Particularité: pendant toute l'exécution de ces quatre mouvements, vous pourrez constater que les horloges de la croix centrale, côté pile restent fixes et indiquent donc toujours 12 heures.

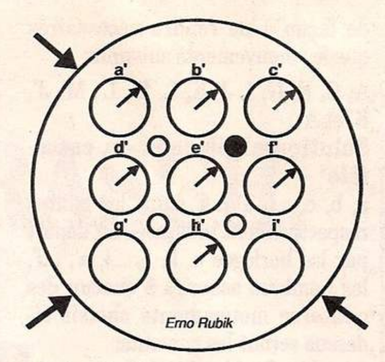
Objectif atteint: à l'issue de ces quatre mouvements, les cinq horloges de la croix centrale (côté face) sont toutes à la même heure (mais pas nécessairement à 12 heures.

4. Côté face, mise des horloges des coins à la même heure que celles de la croix centrale (quatre mouvements identiques):



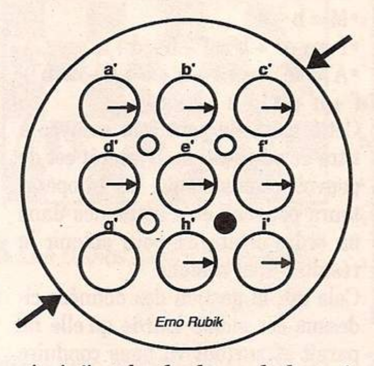
Maintenez votre casse-tête côté face. La touche du coin supérieur gauche est enfoncée. En faisant tourner les trois tambours repérés par une flèche, on fait tourner toutes les horloges, sauf a'. Continuez le mouvement jusqu'à ce que les horloges de la croix centrale indiquent la même heure que a'.

La touche du coin supérieur droit est enfoncée. En faisant tourner les trois tambours repérés par une flèche, on fait tourner toutes les horloges sauf c'. Continuez le mouvement jusqu'à ce que les horloges de la croix centrale indiquent la même heure que c'.



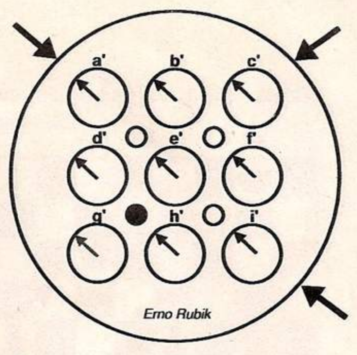
a', c' et les horloges de la croix centrale sont alors à la même heure.

La touche du coin inférieur droit est enfoncée. En faisant tourner les trois tambours repérés par une flèche, on fait tourner toutes les horloges sauf i'. Continuez le mouvement jusqu'à ce que les horloges de la croix centrale indiquent la même heure que i'.



a', c', i' et les horloges de la croix centrale sont alors à la même heure.

La touche du coin inférieur gauche est enfoncée. En faisant tourner les trois tambours repérés par une flèche, on fait tourner toutes les horloges sauf g'. Continuez le mouvement jusqu'à ce que les horloges de la croix centrale indiquent la même heure que g'.



Objectif atteint: les neuf horloges du côté face sont alors toutes à la même heure.

5. Quatorzième et dernier mouvement:

Relevez les quatre touches. En faisant tourner les quatre tambours, toutes les horloges tournent simultanément. Continuez le mouvement jusqu'à ce que les aiguilles indiquent 12 heures.

Retournez votre casse-tête du côté face: ô surprise, toutes les aiguilles indiquent aussi 12 heures.

Objectif atteint: le problème est résolu.

REMARQUES:

- Certaines astuces permettent d'accélérer le processus si on veut participer à un concours, notamment dans l'ordre des huit premiers mouvements (économies possibles d'enfoncement des touches).
- A noter que même sans l'algèbre, une telle méthode basée sur l'observation était possible.

Louis THEPAULT



UN ANCETRE DE JEUX & STRATEGIE :

LE "PALAMEDE"

DEPUIS LE NUMERO 50, VOUS AVEZ DECOUVERT – AVEC ETONNEMENT – QUE VOTRE GAZETTE PREFEREE AVAIT EU QUELQUES PREDECESSEURS... CERTES, IL NE S'AGISSAIT QUE DE VULGAIRES ET INDIGNES EBAUCHES, IMPRIMEES DE SURCROIT TOUT EN ETRANGER. OR VOILA QUE NOTRE IMPITOYABLE HISTORIEN MAISON NOUS DENICHE UN ANCETRE... DE PLUS D'UN SIECLE! ET FRANÇAIS, DE SURCROIT !

LE

PALAMÈDE,

REVUE MENSUELLE

DES ÉCHECS,

PAR

MM. DE LA BOURDONNAIS ET MÉRY.

TOME PREMIER.



PARIS.

AU BUREAU DE LA REVUE, RUE NEUVE-VIVIENNE, N° 48;

CHEZ MM. { CHATET, LIBRAIRE, PLACE DU PALAIS-ROYAL; CAUSETTE, LIBRAIRE, RUE DE SAVOIE, N° 15.

1836.

Le premier numéro... (collection Dr Mennerat).

Il y a longtemps, très longtemps, il n'y avait tout simplement pas de journaux. Et d'ailleurs, l'imprimerie n'existait pas. Vous voyez des journaux écrits à la main, vous ? Pourtant, l'intérêt intellectuel des jeux de réflexion n'avait pas échappé au roi Alphonse X de Castille et Léon (c'est-à-dire le Nord de l'Espagne, le Sud était arabe...), qui avait fait faire une encyclopédie des jeux, achevée en 1283, avec plein de belles illustrations qu'on vous a d'ailleurs montrées à plusieurs reprises. Mais il s'agit d'un exemplaire unique, aujourd'hui conservé à la bibliothèque de l'Escurial, à Madrid. Nous n'en sommes pas encore à *J&S*!

Puis, l'imprimé vint, et avec lui, l'idée de coucher par écrit, répétées de multiples fois, des règles et des réflexions sur le plus noble des jeux, celui des échecs. L'histoire de la littérature échiquéenne se confond presque en effet avec celle de l'imprimerie. Ensuite, ce fut au tour des dames, au XVIe siècle, du trictrac, au tout début du XVIIe, et enfin des jeux de cartes, à partir des années 1630. Sous le règne de Louis XIV paraissent les premiers recueils de règles *(La Maison académique des jeux*, puis, au XVIIIe siècle, *l'Académie universelle des jeux)*, vite imités en Angleterre, en Italie, en Allemagne, où une série s'appelle même *Palamedes redivivus* ("Palamède ressuscité").

Tiens! Palamède!

Depuis que les historiens historiaient, ils avaient de tout temps attribué l'invention des échecs aux Grecs, seuls capables d'un tel coup de génie... Or, si les Grecs eux-mêmes ignoraient tout des échecs – et pour cause –, ils avaient, pour leur usage personnel, une sorte de "héros" des jeux, qui était réputé avoir imaginé les dés et le moyen de s'en servir: c'était *Palamêdês*, en français Palamède. Celui-ci, nous dit la légende, faisait partie du corps expéditionnaire grec qui assiégeait Troie. Alors qu'il s'ennuyait en attendant le coup de feu – si j'ose dire... –, il eut l'idée de faire rouler des cubes et d'y faire jouer ses petits camarades. Le jeu était né. Car c'est ainsi que les Grecs comprenaient la chose. Nous savons aujourd'hui ce que cette histoire a de partiellement vrai: ce sont très probablement les Grecs qui ont amélioré le dé cubique et qui l'ont diffusé dans tout l'Occident (voir *J&S* n° 55). Quant à Palamède, il eut une triste fin: calomnié par ce tire-au-flanc d'Ulysse, il avait été jugé coupable de trahison et fut... lapidé !

Mais reprenons le fil des exploits de Gutenberg interrompu plus haut. Une vaste littérature est donc disponible, au XVIIIe siècle, pour qui s'intéresse aux jeux. Et les échecs sont, une fois de plus, les mieux servis. C'est le siècle de Stamma et de Philidor. Dans la lignée de leur prose, de nombreux écrits vont voir le jour, et les débuts du XIXe siècle sont ceux d'une intense activité théorique et littéraire. Les cercles parisiens, notamment, se sont taillé une jolie réputation et forment des foyers particulièrement brillants. Parmi eux, le Café de la Régence, aujourd'hui disparu, mais qui était installé rue Saint-Honoré, en face du Palais-Royal. Fondé en 1718, il avait vu passer dans ses salons rien moins que Diderot, Voltaire, Rousseau, Franklin et même Robespierre, qui ne détestait pas pousser du bois, quand ce n'était pas le grand Philidor lui-même. Bonaparte fréquenta lui aussi ce haut lieu du noble jeu.

Enfin *le Palamède* vint

C'est pourtant au Club des Panoramas, dans le passage du même nom, que fut fondé *le Palamède*, première revue dans l'histoire consacrée à un jeu de réflexion. C'est en mars 1836 que l'auguste périodique vit le jour, sous la conduite de MM. de La Bourdonnais et Méry. Si le second, journaliste de son état, n'a pas laissé un souvenir indélébile, le premier reste une des gloires des échecs français.

Louis-Charles Mahé de La Bourdonnais était né dans une famille de vieille noblesse à

La Bourdonnais, le fondateur du "Palamède". (Bibliothèque Nationale)



l'îleBourbon (aujourd'hui île Maurice), en 1797. Il n'était autre que le petit-fils du gouverneur de l'île et fut très rapidement gagné aux échecs. Installé à Paris, il devint à partir de 1816 l'élève le plus proche de l'illustre Deschapelles. Au point de le battre, un sombre jour de 1836. L'histoire – ou la légende – dit que son maître, humilié, abandonna les échecs pour ne plus se consacrer qu'au whist.

C'est en cette même année que La Bourdonnais fonda *le Palamède*, "revue mensuelle des échecs". *"Le Palamède*, écrit-il dans l'éditorial du numéro1, *vient à son tour remplir une lacune et répondre à un besoin: (...) le Journal des Echecs était attendu."* Les échecs n'étaient pas le seul jeu traité: dès le numéro 3, *le Palamède* publiait un long article anonyme sur les cartes à jouer, et son intérêt pour les formes exotiques des échecs n'était pas moindre. La revue indiquait d'ailleurs dans son numéro 11 (février 1837):, "Le Palamède, *quoique principalement consacré aux échecs, n'a pas banni de ses colonnes les autres jeux ; il se propose donc de consacrer, dans chaque numéro, quelques pages à entretenir ses lecteurs des jeux où le calcul est mêlé avec le hasard."* Et d'évoquer le cas de Deschapelles, qui collaborait étroitement à la revue, qualifié de *"Philidor des temps modernes et le plus fort joueur de whist de France"* !

— 15 —

3 N. Le pion du roi prend le pion de la reine.
B. Le pion du roi prend le pion.

4 N. Le cavalier du roi à la 3ᵉ case de son fou.
B. Le cavalier du roi à la 3ᵉ case de son fou.

5 N. Le fou du roi à la 3ᵉ case de sa reine.
B. Le pion du fou de la reine, deux pas.

6 N. La reine à la 2ᵉ case de son roi, échec (*a*).
B. Le fou du roi à la 2ᵉ case de son roi.

7 N. Le pion de la reine prend le pion du fou de la reine.
B. Le roi roque.

8 N. Le fou de la reine à la 3ᵉ case de son roi (*b*).
B. La tour du roi à la case de son roi.

9 N. Le fou du roi à la 5ᵉ case de son cavalier de la reine (*c*).
B. Le cavalier de la dame à la 3ᵉ case de son fou.

10 N. Le cavalier du roi à la 4ᵉ case de sa reine (*d*).
B. Le fou du roi prend le pion.

11 N. Le fou du roi prend le cavalier de la reine (*e*).
B. Le pion du cavalier de la reine prend le fou.

12 N. Le pion du fou de la reine, un pas (*f*).
B. Le fou du roi prend le cavalier.

13 N. Le pion prend le fou.
B. Le pion du fou de la reine, un pas.

(*a*) Ce coup de la part des noirs est une faute. Cet échec fait sortir une pièce aux blancs et place la dame devant le roi, position souvent dangereuse.

(*b*) Les noirs, en jouant ce coup, veulent défendre le pion qui a pris le gambit de la dame, et cette défense est très-dangereuse; ils auraient mieux fait de roquer et d'abandonner le pion.

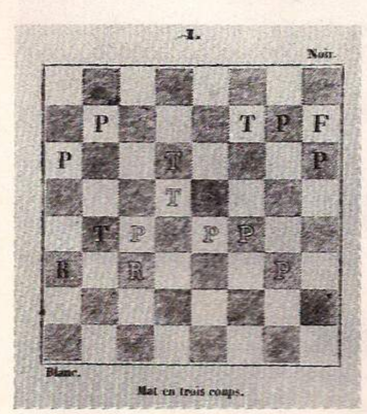
(*c*) Ce coup est très-mal joué, il ne sert qu'à faire dégager le jeu de son adversaire.

(*d*) En portant à cette case leur cavalier, les noirs pensent gagner un pion ou forcer les blancs à un coup de défense; ils se trompent de nouveau, les coups suivants vont le démontrer.

(*e*) Si les noirs avaient pris le cavalier avec leur cavalier, les blancs n'auraient pas dû reprendre, mais porter leur dame à la troisième case de son cavalier; par ce coup, ils auraient repris leur pion avec une excellente position.

(*f*) Les noirs ne peuvent prendre le pion avec leur cavalier, car s'ils le faisaient, les blancs, en jouant leur dame à la 3ᵉ case de son cavalier, gagneraient une pièce.

Une page pour quelques coups, ou comment noter une partie quand on n'a pas pensé à numéroter les cases!



Depuis, le dessin des pièces a fait quelques progrès.

De fait, le trictrac, les dames, le billard, les jeux de cartes figureront au menu des numéros suivants. Il y eut même des suppléments spéciaux et, quand Deschapelles, converti au whist, se décida à publier, en 1839, le traité qu'il promettait depuis longtemps, ce fut dans le cadre du *Palamède*. En cette même année 1837, *le Palamède* dut déménager et, après un court passage au 89, rue de Richelieu, il alla s'installer, tout naturellement, au Café de la Régence, qui n'était jamais qu'au bout de la rue! En 1838, comme pour mieux marquer sa diversification, le sous-titre de "revue mensuelle des échecs" devint "revue mensuelle des jeux". Ledoux pointait sous le masque de La Bourdonnais...

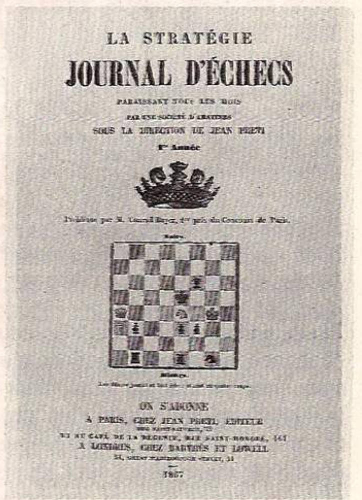
Mort et résurrection du *Palamède*

Las! Le grand timonier des échecs français, à peine âgé de 43 ans, s'éteignit en 1840. La perte de La Bourdonnais fut un rude coup pour le monde échiquéen et pour *le Palamède*, dont seuls quatre numéros avaient pu paraître en 1839. Ce n'est qu'à la fin de 1841 qu'un autre joueur célèbre, Saint-Amant, ressuscita la revue. Pierre-Charles Fournier-Saint-Amant était un peu plus jeune que La Bourdonnais: né en 1800, il fut après lui, le plus fort joueur d'échecs de son temps. Il avait battu l'Anglais Staunton en 1836, et c'est tout auréolé de cette gloire qu'il reprit en main le défunt *Palamède*, dont le tome premier de la deuxième série vit le jour en décembre 1841, sous le titre: *Le Palamède, revue mensuelle des échecs et autres jeux*. L'ouverture n'était donc pas oubliée. Deschapelles était là plus que jamais, qui fit paraître un deuxième "fragment" de son *Traité du whiste* (1842), préalablement publié en feuilleton dans la revue. On trouvait un peu de tout dans cette nouvelle mouture, y compris des jeux où il y avait beaucoup de hasard et bien peu de "calcul", comme la bouillotte.

Saint-Amant, redoutable joueur d'échecs, ressuscite le "Palamède". (Bibliothèque Nationale)



Mais les temps étaient durs, peu nombreux les "vrais" amateurs de jeux de réflexion et, en 1843, Staunton avait pris sa revanche sur Saint-Amant. En 1847, *le Palamède* cessa de paraître. Saint-Amant, qui avait choisi le mauvais camp lors de la Révolution de 1848 (il fut gouverneur des Tuileries), dut quitter Paris et renonça aux échecs. Il mourut en 1872. Mais l'héritage perdura: en 1849, Lionel Kieseritzky (1805-1853), un professeur de mathématiques d'origine polonaise, qui était un des joueurs les plus en vue du Café de la Régence, relança l'idée et créa un nouveau périodique intitulé, cette fois, *la Régence*. La maladie puis la mort de Kieseritzky ne permirent pas au nouveau titre de durer plus de trois ans, d'autant plus que les travaux de réaménagement du Louvre (déjà !) obligeaient le célèbre café à déménager un peu plus loin... Ce n'est donc qu'en 1856 que *la Régence* reprit sa publication, vite interrompue, suivie d'une nouvelle tentative en 1860. Une *Nouvelle Régence* vit le jour entre 1861 et 1864 avant de voir le titre ancestral ressuscité, éphémèrement, sous la forme du *Palamède Français* par le même Paul Journoud. *Le Sphinx* devait clore cette glorieuse série en 1866-1867. Mais tout n'était pas dit! Voilà qu'en cette même année 1867, Jean Preti, un joueur et journaliste d'origine hongroise eut l'idée de lancer une nouvelle revue baptisée... *la Stratégie*! Ce brillant périodique, dont l'histoire reste à faire, et qui, tout comme ses prédécesseurs, ne se limitait pas aux échecs, dura jusqu'en 1940.


LA STRATÉGIE

JOURNAL D'ÉCHECS

ON S'ABONNE

A PARIS, CHEZ JEAN PRETI, EDITEUR

ET AU CAFÉ DE LA RÉGENCE, RUE SAINT-HONORÉ, 161

A LONDRES, CHEZ BARTHÈS ET LOWELL

1867

Avant J&S... (collection Dr Mennerat).

Mais là, nous voici entrés dans l'histoire contemporaine...

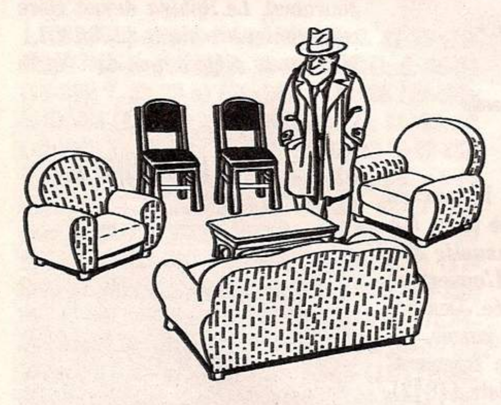
THIERRY DEPAULIS

LA PLACE DU MORT

Quand l'inspecteur Leaky explique comment il a percé certains mystères, il se met à parler à son tour comme une énigme. Le cas des six amis en était un bon exemple. En effet, quand l'inspecteur raconte cette histoire, elle devient si confuse qu'on ne sait même plus qui est la victime!

Pourtant, au départ, la situation était tout ce qu'il y a de classique: six amis (Marie, Claire, Jeanne, Louis, Henri et Gérard) se retrouvent chez l'un d'eux pour célébrer leur longue amitié et, avant la fin de la nuit, un membre du groupe est retrouvé mort, empoisonné.

1. CONVERSATIONS DE SALON



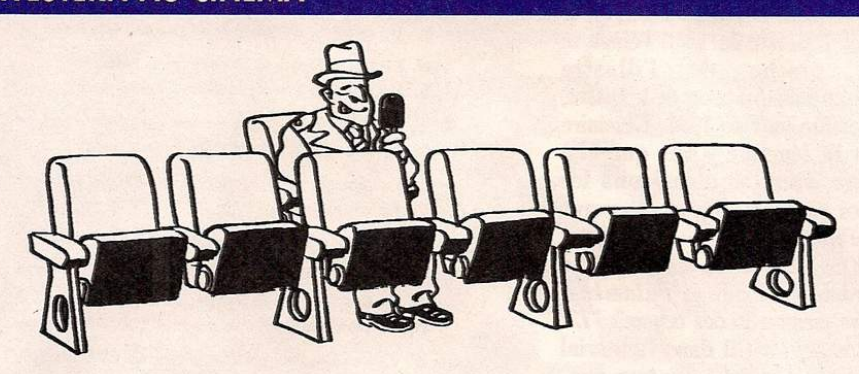
"Voilà, commença l'inspecteur, ce soir-là vers 20 heures, les six amis se sont réunis dans ce salon pour prendre un verre. Vous pouvez voir la disposition des sièges, rien n'a changé. En examinant ceux-ci, j'ai rapidement fait la découverte suivante: un verre de scotch mélangé à une bonne dose de strychnine avait été vidé entre les coussins d'un des fauteuils. La future victime avait dû se douter de quelque chose et s'était ainsi débarrassée de la boisson suspecte.

J'interrogeai trois des suspects, et voici quelles furent leurs réponses, qui, pour une fois, étaient vierges de tout mensonge.

1. "J'étais à côté de Marie sur le canapé."
2. "Louis et Henri étaient côte à côte."
3. "Gérard était à ma droite sur une chaise et Jeanne était à ma gauche."

" Ce n'était qu'une petite lueur, mais cela m'a quand même permis d'entendre la voix de mon raisonnement", marmonna l'inspecteur avec son don pour les comparaisons insolites...

2. WESTERN AU CINEMA



"Après ce petit verre, les amis sont allés voir un spectacle, et, pendant qu'ils étaient assis tous sur la même rangée, l'assassin, voulant corriger son échec, s'éclipsa pour aller chercher un autre produit.

"Je pus établir avec les ouvreuses qu'il était assis à une extrémité, mais après, en interrogeant les suspects sur leurs places respectives, j'ai eu plus de mal... jusqu'à ce que je comprenne qu'il y en avait un qui mentait.

Voici ce qu'ils m'ont dit:

1. "Henri faisait du pied à sa voisine."
2. "J'étais à un bout, à côté de Gérard."
3. "Les trois filles étaient assises côte à côte."
4. "Jeanne avait Louis à sa gauche."
5. "Les trois garçons étaient côte à côte."

" La situation obscure du début commençait à se dénouer", commenta le commissaire.

3. POISSON POISON

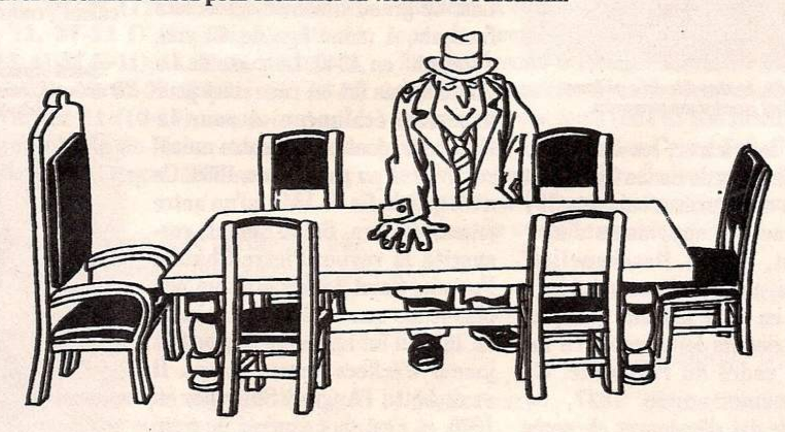
"Les amis allèrent ensuite souper dans un bon restaurant non loin de là où ils avaient réservé une table. L'assassin, ne renonçant pas à son projet, profita d'un moment d'inattention de la victime pour saupoudrer ses aliments d'un produit toxique. Etant donné la configuration de la table, nous pouvons donc établir que l'empoisonneur était assis soit à côté, soit directement en face de la personne qui devait périr peu après.

"C'est là où la clef de l'énigme a éclairé le drame, continua le commissaire. J'ai interrogé chacun des suspects et bien que les deux personnes assises au bout de la table aient menti, j'ai pu trouver l'emplacement de chacun et trouver ainsi l'assassin!

"Voici ce que chacun a dit (ceux qui ont menti y sont allés carrément, aucun élément de leur déclaration n'est véridique).

1. "Marie était en face de Louis et entre Claire et moi."
2. "Moi j'étais à côté du fauteuil où se trouvait Henri, et Claire était en face de moi."
3. "Claire était à un bout de la table, à la gauche de Gérard, et Marie était à côté de moi."
4. "J'étais en face de Louis, et Marie était à ma droite."
5. "Gérard était à la droite de Jeanne et à la gauche de Marie."

Vous en savez désormais assez pour identifier la victime et l'assassin.



Solutions page 100

QUAND LES JOUEURS QUITTENT LA TABLE

LA FOLIE DES GRANDEURS

ON Y JOUE EN "LIVE". ON LES QUALIFIE DE "SEMI-RÉELS". NOUS LES APPELONS SIMPLEMENT "GRANDEUR NATURE". LEUR VOGUE NE CESSE DE S'ETENDRE. LA PREUVE: ILS ONT A PRESENT LEUR RUBRIQUE REGULIERE DANS J&S. ILS ONT EN COMMUN LA PARTICIPATION PHYSIQUE, "COMME POUR DE VRAI". MAIS ILS PRENNENT DES FORMES BIEN DIFFÉRENTES: DE LA MURDER PARTY DE SALON AU COMBAT PARA-MILITAIRE EN PASSANT PAR TOUS LES THEMES FANTASTIQUES, DE LA PREHISTOIRE A LA SCIENCE-FICTION.

La vogue du roman policier pousse au début du siècle ses amateurs à développer des jeux à énigmes. Lors d'une soirée, un meurtre fictif est commis. D'où le nom de "Murder Party".

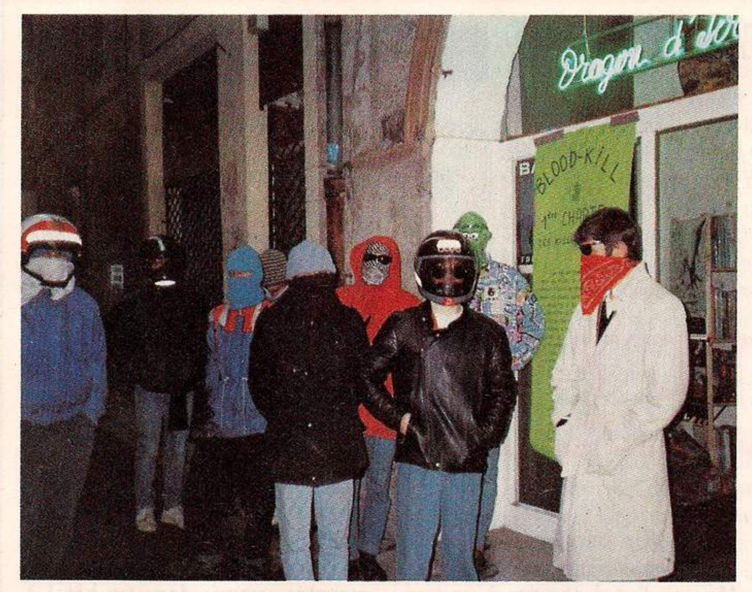
Trouvez l'assassin

Le but des participants est de découvrir le coupable. L'assassin et le détective sont tirés au sort ou choisis à l'avance par l'organisateur, qui est ce qu'on appelle aujourd'hui maître de jeu. Les autres joueurs sont les témoins. L'assassin doit se retrouver seul avec la future victime, (en profitant d'une coupure de courant ou de tout autre fait prévu ou imprévu) pour l'abattre avec une arme fictive. Commence alors l'enquête du détective. Il interroge les témoins et recherche ce qui s'est passé. Tous, en principe, disent la vérité, sauf évidemment l'assassin. Le maître de jeu peut corser la situation, en distribuant à chaque participant un rôle avec des motivations propres (relations professionnelles, personnelles, affectives, avec la victime). Ainsi, comme dans les romans d'Agatha Christie, plusieurs personnages peuvent avoir des mobiles pour tuer, donc intérêt à aider le détective pour se disculper!

Harpo Marx, dans son autobiographie, *Harpo Speaks* (en français, "Harpo et moi"), raconte des parties de son jeu favori, "le détective". Il y jouait dans les années 1930, avec ses amis. Toujours un criminel, un détective et une victime. Quand le criminel est seul avec l'un des participants, quelqu'il soit, il lui déclare "Tu es mort". La victime ne doit plus bouger et simplement attendre d'être découverte. C'était bien une classique Murder Party, divertissement fort répandu dans les pays anglo-saxons entre les deux guerres. Un soir, lors d'une partie, Harpo est désigné comme assassin. Mais au lieu d'attendre de se trouver seul avec la victime désignée pour la supprimer, il emploie un moyen détourné. Il va dans les toilettes et inscrit le message fatal... sur du papier hygiénique! La première personne entrée dans les lieux trouva le message de sa perte et joua le jeu de la victime. Elle ne bougea pas et ne fut retrouvée que très tard dans la soirée. Cette version a porté à polémique. Pour certains, Harpo n'avait pas respecté les règles; pour d'autres, il avait bien tué. En fait, Harpo Marx ne venait-il pas d'inventer "Killer", le jeu de l'assassin, où le but est de tuer? Pourtant, sans autres règles que la tradition orale, la Murder Party va encore vivre de belles nuits pendant un bon demi-siècle. Mais elle ne sort pas du cercle de la réunion privée. En 1980, grande première: une Murder Party est organisée dans un hôtel! Joy Swift, qui possède une chaîne d'hôtels en Angleterre est fascinée par un fait divers, un meurtre commis dans un hôtel à New York. Tout de suite elle imagine l'impact du meurtre sur les clients et leurs réactions... Quelques mois plus tard, elle organise au "Prince de Galles" à South Port le premier "Murder Week-End". Joy Swift emploie des acteurs pour tenir les rôles clefs, et les participants choisissent leur rôle sur place, en fonction des événements. Aujourd'hui elle développe le jeu dans chacun de ses hôtels. Avec un joli succès bien qu'à chaque joueur-client, le week-end revienne à 150 livres, soit 1 600 francs environ. Une expérience similaire a vu le jour en France. La société Intelligence Service organise pour le compte de la chaîne Lucien Barrière, des Murder Parties dans ses hôtels et ses casinos (non, pas dans les salles de jeux: on ne "joue" pas avec ces choses-là!). La raison du succès de la Murder Party tient

Murder Party, le jeu d'appartement. Organisée ici par la Guilde de Bretagne, une soirée intime. Mais l'assassin est dans la pièce!





Killer, ou "vous savez qui vous tuerez, vous ne savez pas qui vous tuera". Ici, les participants viennent masqués s'inscrire à une partie organisée par le club Amphère.

en un mot: simplicité. Pas de décor à reconstituer, de costumes à confectionner, de rôle complexe à assimiler par les joueurs. Une seule règle régit la soirée: trouver l'assassin.

Vous êtes l'assassin

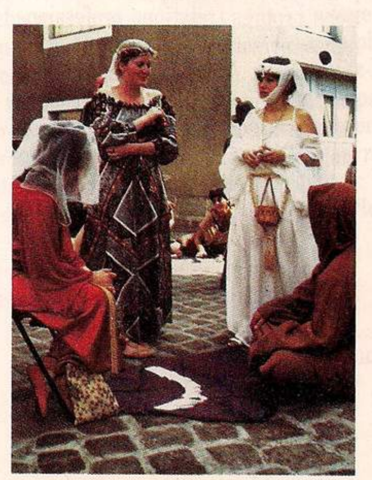
Et si l'on inversait les rôles? D'enquêteur, le joueur devient meurtrier. Voici *Killer*, le jeu de l'assassin. Il est le développement ludique d'une nouvelle de Robert Schekley, *The Seventh Victim* (La Septième Victime), parue en 1953 dans Galaxy Magazine: dans un monde futuriste, une femme, par jeu, tente par un moyen original d'abattre sa septième victime. En 1965, Carlo Ponti, producteur italien, rachète les droits et tourne ce qui deviendra en français *La Dixième Victime*. Dès 1966, des étudiants américains s'inspirent du film et mettent à profit le cadre de leur campus pour jouer. Le maître de jeu assigne une victime à tous les participants qui sont eux-mêmes la cible d'un autre assassin. Mais, si chacun connaît le nom de sa "cible", il ignore qui le poursuit et même qui participe au jeu! Quand un participant réussit à abattre la victime qui lui a été désignée, il part à la recherche du joueur qui devait être la proie de celui qu'il vient d'éliminer. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul participant. Pour savoir comment évolue le jeu, un panneau d'affichage publie la liste des "décès" et des informations pratiques... Evidemment, les joueurs ne meurent pas "pour de vrai". Ils s'ingénuent à trouver pour chaque meurtre une arme fictive et originale. Par exemple, du sel ou du sucre versés dans une boisson ou un plat simulent du poison. Quand le joueur perçoit le goût "bizarre", il est déjà trop tard. Le tueur se révèle à lui:" Tu es bien mort, empoisonné!" Un pistolet à eau ou à fléchettes, une banane (!) simulent une arme à feu véritable; un message, un réveil "truqué" ou un enregistrement sonore ("Je suis une bombe et j'exploserai exactement dans deux secondes, une seconde, boum!!!") représentent un explosif; un parapluie, pointé vers la victime, comme dans les films d'espionnage, peut faire office d'arme... De faculté en faculté, *Killer* se répand: Se développent règles de jeu, scénarios et variantes. Par exemple, le joueur a, dès le départ, non pas une mais plusieurs personnes à tuer... C'est en 1981 que Steve Jackson, auteur de *Raid on Iran*, codifie les règles et les édite sous forme d'un livret.

Cette version offre de nombreuses possibilités, du simplissime scénario circulaire (A doit tuer B qui doit tuer C qui doit tuer D qui doit tuer A), aux intrigues complexes comme les histoires de famille des Borgia ou les guerres de gangs des années 20. La compilation de Steve Jackson, (traduite en français par Jeux Descartes) donne les règles de base et de sécurité que les joueurs doivent respecter: par exemple, ne mettre personne en danger réel, ni joueurs ni personnes étrangères au jeu! Mais le livre de jeu ne se veut pas exhaustif. Les joueurs sont libres d'imaginer la mort la plus spectaculaire, la plus humoristique, la plus originale... Et c'est cela qui fait de *Killer* un jeu délirant. En tant qu'assassin, il faut découvrir les habitudes de sa victime pour ne pas la "rater", choisir le moment opportun et mettre en scène une "belle fin". Car même en public, la victime doit jouer le jeu, agoniser et pousser son dernier soupir! Mais en tant que victime, on est assiégé par la paranoïa qui pousse à tout contrôler autour de soi et à se méfier de tous et de tout!

Faux dragons et vrais donjons

A la même époque commencent à faire fureur les jeux de rôle qui invitent les joueurs à entrer dans la peau d'un personnage. D'abord autour d'une table. Mais est-il étonnant que les passionnés soient vite tentés de quitter la table pour le terrain et de vivre les aventures de leur personnage en "Grandeur Nature"? Ils ont construit des scénarios, revêtu des costumes, dressé des décors, un peu comme dans une pièce de théâtre. Chaque joueur reçoit avant le début du jeu des informations sur l'époque et son personnage, sur les buts à atteindre qui lui sont propres. Il a un certain temps (une semaine, un mois) pour se mettre dans la peau du personnage, créer ses costumes et accessoires et réfléchir déjà aux techniques à utiliser pour parvenir à ses fins. Mais ce n'est pas du spectacle. Bien sûr, les événements importants sont régis par le MJ (le Maître de Jeu) avec la participation des PNJ (personnages non joueurs, incarnant un rôle, en connivence avec le MJ). Bien sûr, une trame existe, mais les joueurs agissent comme ils le veulent, pour obtenir des informations, concrétiser des alliances entre eux...

Le premier jeu de rôle, *Donjons & Dragons*, inspire déjà les organisateurs de jeu Grandeur Nature. Les Américains et les Britanniques en premier (version originale oblige), font vivre "pour de vrai" guerriers,



Pas de médiéval sans costume d'époque. Ceux-ci ont été préparés par Stratèges et Maléfices.



Entrez dans les légendes celtiques avec la Guilde... de Bretagne, bien sûr.

Il vaut mieux mettre tous les atouts de son côté. Invoquer les dieux, comme ces joueurs d'Aria, ne dispense pas d'un solide équipement.



magiciens, clercs ou voleurs sortis tout droit de *D&D*. Le jeu est linéaire, c'est-à-dire qu'une (ou plusieurs) équipe suit un itinéraire balisé par le MJ, qu'elle ne doit pas éviter. Les joueurs rencontrent à intervalles réguliers des PNJ contre lesquels ils se battent, ou desquels ils obtiennent des renseignements. Comme dans le jeu sur table, une trame événementielle prévoit des rencontres et des objectifs de parcours (récupérations de trésor, attaques, rencontres avec les Forces du Mal...) et c'est tout! Car s'il y a plusieurs groupes de joueurs, ils ne se rencontrent pas. Ils ne "jouent" pas ensemble. Ils se suivent et vivent les mêmes scènes mais sans communiquer. Le jeu est trop directif pour cela: si un joueur décide une action non prévue par le MJ, les PNJ, insérés dans chaque groupe l'en dissuaderont!



Avec Saga, attendez-vous à de véritables batailles rangées. Il vaut mieux vous entraîner au maniement de l'épée!

En 1984, des joueurs français importent le jeu d'Angleterre. A Rennes, le club Stratèges et Maléfices, secondé par les Semaines de l'Hexagone, organise le premier GN français, fidèle à l'esprit de *D&D*. Xavier Jacus, des Semaines de l'Hexagone raconte: "*On avait prévu un itinéraire précis, que les joueurs ne devaient pas transgresser. Et pour qu'ils ne s'en écartent pas, on avait encombré, à côté du parcours prévu, les chemins de ronces pour les décourager! Que ne fallait-il pas faire!*" Ensuite, l'expérience aidant, les intrigues s'enrichissent et procurent aux joueurs une plus grande liberté d'action. Au jeu linéaire succèdent donc des jeux plus diplomatiques: la trame comporte des intrigues, des complots que les joueurs, seuls ou en groupe, résolvent en communiquant entre eux. Ils échangent des informations, négocient, s'associent ou rivalisent. Les PNJ jouent un rôle secondaire. Ils interviennent surtout pour assurer le bon déroulement du jeu, interpréter des personnages clefs et aider les joueurs en cas de besoin. Maintenant encore, le médiéval-fantastique peut être directif ou diplomatique.

Suivant l'exemple de *D&D*, d'autres JdR ont suivi au gré et à l'inspiration des joueurs. A chaque jeu correspond un thème précis; chaque thème répond à une envie. Pour ceux qui aiment avoir peur, il y a *Chill*, *L'Appel de Cthulhu*... pour les amateurs d'espionnage, *James Bond* et les jeux à thème contemporain, pour les amoureux de médiéval-fantastique, *D&D*, *Légendes Celtiques*... pour les mordus de science-fiction, *Paranoïa*... La science-fiction est un thème prisé mais compliqué à "mettre en scène". Les aventures galactiques sont par nécessité abandonnées au profit de scénarios plus abordables, comme la survie postapocalyptique de rescapés. Et puis, les GN de science-fiction nécessitent du matériel. Par exemple, dans *Paranoïa*, jeu de rôle futuriste, toutes les actions des joueurs (les "Clarificateurs"), passent automatiquement par le service de l'ordinateur: dénonciation de traîtres, récupération ou échange d' informations... Pour ce faire, l'association Aria met au point un système qui permet d'utiliser le Minitel à la place de l'ordinateur. Dispersés au sein de l'espace GN, les Minitels seront reliés entre eux, mais sans connexion à une ligne téléphonique, sans être branchés à un serveur. Alain Pissignier, bricoleur, reliera

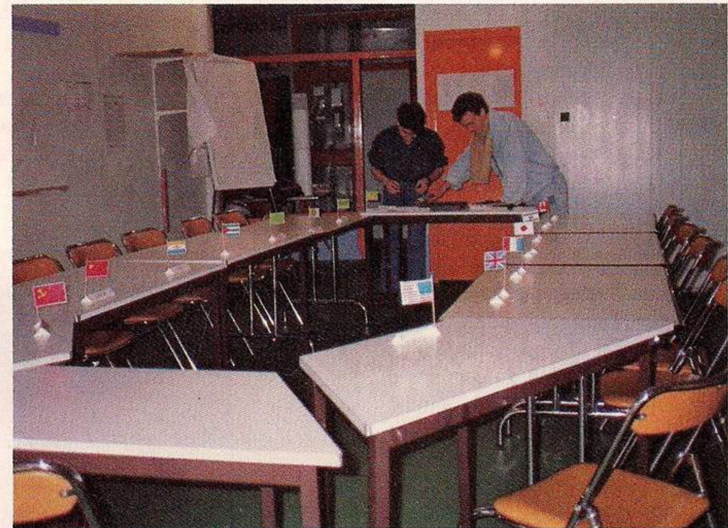


Les parapluies protègent-ils des retombées radioactives? On semble le croire à Stratèges et Maléfices. Mais c'est de la science-fiction!

les Minitels à l'aide d'un "bidouillage" électronique, qui doit rester secret: "*Ce système permettra aux joueurs de communiquer directement avec "l'ordinateur" central et... d'obtenir des réponses. Mais là, on leur réserve une petite surprise...*" Une surprise qui recréera, sans dommage l'ambiance angoissante et futuriste du jeu!

Un Monopoly grandeur nature

Après les JdR, des joueurs se sont mis à vivre "pour de vrai" les intrigues des jeux de société. "jeu de plateau GN" voit les joueurs utiliser costumes, accessoires, maquillages et décors autour des tables. Ils sont... assis, reprennent les règles de jeu mais y greffent personnages et situations. Par exemple, l'association Atemporels conserve dans ses GN tours de jeu et remise de feuilles d'ordres: les joueurs inscrivent noir sur blanc leurs objectifs, toutes les heures (un tour de jeu = une heure). Mais pour Trémeur, il s'agit avant tout d'un jeu GN: " *Tu comprends, après avoir remis leurs ordres, les joueurs s'entretiennent en toute liberté; ils échangent des renseignements, ils nouent des alliances, ils usent de diplomatie comme ils l'entendent,*



Grandeur Nature... à table! Ici, nous sommes au siège de l'ONU, reconstitué par Atemporels.

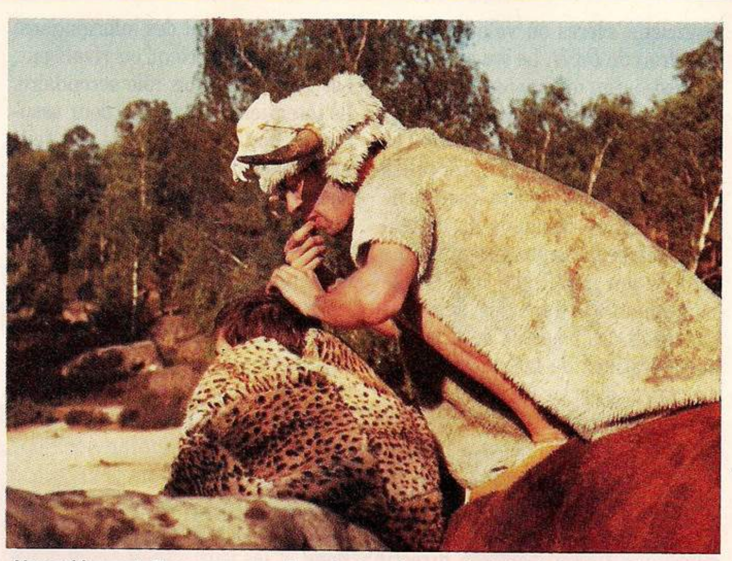
Chacun incarne un personnage propre au jeu. Mais si celui-ci ne comporte pas de personnages, alors on en invente. Par exemple, à partir du *Monopoly,* on peut imaginer un GN avec des commerçants, des artisans, des industriels, des hommes d'affaires... La première vague du *comme dans les autres GN. Tiens,* Super Power, *par exemple, est un GN politico-diplomatique. Il faut parvenir au poste de secrétaire général de l'ONU. Eh bien, les joueurs, pour contrôler un maximum de pays, vont récupérer des armes, de l'argent. Mais ils agis-*

sent toujours en fonction des intérêts du pays qu'ils représentent: USA, URSS.... Si un joueur capte des voix, c'est grâce à son charisme et à la manière dont il a réagi et manipulé alliés et ennemis. Super Power *est une excuse pour incarner, grandeur nature, un rôle de diplomate!"*

Mais, même dans ce domaine, le jeu commence à quitter la table pour le terrain. Le jeu de plateau sert toujours d'inspiration, mais l'organisation est semblable à celle des GN tirés des jeux de rôle. Le MJ envoie aux participants leur fiche de personnage, écrit un scénario, trouve des décors, suit le déroulement du jeu... Chaque GN est une variante du jeu en question. L'association Aria, par exemple, a organisé un *SuperGang* dans un lycée. Un dédale de couloirs représente les rues et les boutiques, la ville et ses égouts... Les joueurs, par groupe de trois, incarnent le trafiquant, la vamp et le tueur, avec leurs caractéristiques propres. Les salles de classes figurent les commerces, lieux de trafics, où traînent les flics aux aguets. Sur le même thème, la Guilde de Flandre, a voulu organiser un *SuperGang* encore plus proche de la réalité. "*Tu sais,* m'explique Christophe, *c'est le premier GN que la Guilde organise. Mais qu'est-ce qu'il y avait comme joueurs d'inscrits! Alors par nécessité on a ajouté aux personnages de* SuperGang *d'autres rôles: des réseaux de prostitution, des casinos (fictifs), un indicateur officiel... Si tu voyais ce trafic! De plus, le jeu ne devait durer qu'une dizaine de jours, mais ça marche tellement bien qu'il est prolongé."* Evidemment, impossible de se déguiser alors que le jeu se déroule dans toute la ville de Douai et ses environs! La Guilde a donc transposé *SuperGang* dans les années 80! Autre adaptation, la Guilde de Bretagne a eu l'idée de créer un *Monopoly* médiéval, le *Locronan*. Du *Monopoly*, la Guilde conserve le système de commerce immobilier et y ajoute un marché mobilier. Les MJ, attablés, régissent le GN en tours de jeu: au début de chaque tour, les tractations commencent. Les joueurs, costumés en drapiers, en fileurs... achètent, vendent, échangent, dans un premier temps terrains et commerces. Aux tours suivants, ils achètent matières premières au plus bas prix pour revendre le plus cher possible leurs produits finis. *"Ce qui est amusant dans ce GN,* me dit Patrice, *c'est que les joueurs incarnent tous le même personnage: un commercant. Mais chacun a sa manière de jouer. Certains amassent de l'argent pour commanditer; d'autres servent d'agents de change... Ils négocient en toute liberté. En fait, l'idée du* Locronan *nous est venue ainsi: on cherchait un jeu adaptable à cinq ou à trente participants, pour palier le risque des désistements!"*

Du réel au semi-réel

De nombreux événements peuvent servir de trame aux GN: les faits divers, l'histoire, la politique, les arts... Il suffit de choisir un événement riche en faits et rebondissements. Cette année 89, par exemple, est propice à l'organisation de GN sur le Bicentenaire de la Révolution française, qui offre un large éventail de faits et de personnages hauts en couleur. Par exemple, le club Pythagore organise sur ce thème un GN dans le cadre de la scolarité! Soixante élèves de seconde du lycée de Provins doivent dénouer une intrigue politico-policière, située le 7 juin 1792. Comme quoi le GN est prêt à envahir les écoles! Mais l'histoire n'est génératrice de scénarios que si les faits sont suffisamment connus et peuvent porter à polémique. Comme en politique. Car pour fonctionner, le jeu doit s'appuyer sur des événements forts, voire caricaturaux. Ce n'est pas un hasard si le scénario de nombreux GN se déroule dans des pays d'Amérique du Sud. Là, tout y est: intrigues à rebondissements, coups d'Etat, meurtres, complots, arrestations... De quoi vivre des aventures mouvementées! Plus fantastiques, les héros du cinéma, sans parler de ceux de la littérature, sont de la partie! *Highlander* et *La Guerre du feu*, ont donné aux Semaines de l'Hexagone matière à sujets. Pour *La Guerre du feu*, les participants sont transformés en hommes de la préhistoire, dans la forêt de Fontainebleau. Chefs de tribus, sorciers, guérisseurs, chasseurs, pêcheurs, guerriers, pisteurs, luttent pour récolter et échanger des produits vitaux (objets magiques, sel, fruits secs, coquillages, potions de soin...). Mais, pendant les 36 heures que dure le jeu, le centre d'intérêt est le feu (grosse lampe à pile, placée sous un tas de bois, qui doit rester allumée toute la nuit!). Feu qu'il faut trouver, voler et réussir à garder! Pour recréer l'ambiance préhistorique, les organisateurs imposent des règles: *"Les joueurs communiquent par signes, grimaces, mimiques, grognements. Ils utilisent juste une cinquantaine de mots et pas n'importe lesquels! Quelle ambiance! Et puis, ils doivent aussi proscrire de leur équipement les ustensiles modernes ou dangereux. Les sacs de couchage ou objets en plastique ne font pas... préhistoriques! On vit donc tous en fourrure (le synthétique est tout de même autorisé) ou tissu "léopard", c'est très seyant! Surtout qu'en mai, les touristes sont nombreux à se balader!* " Au moins, vous êtes prévenu, pour participer à un GN, il faut être prêt à tout! Cinéma encore avec l'association Art Ludens, qui a créé un scénario sur les années 50. Pour une soirée, *Hollywood Casting* est "l'événement dont vous êtes le héros". Clark Marble, acteur très bien coté, Jack Goldmayer, directeur des studios, Rita Haywett, Linda Leigh, vous même peut-être, doivent réussir à faire partie du casting du film *Shéhérazade*, décidé en fin de soirée. Linda Leigh, par exemple, actrice réputée, devra être choisie, parmi ses rivales pour interpréter le rôle de Shéhérazade. A elle de faire preuve de talent lors du bout d'essai, à faire pression sur ses ennemis, à prendre des contacts pour s'assurer des appuis. Bref, à être suffisamment lucide, lors de ce cocktail hollywoodien pour parvenir à ses fins!



Humpf,humpf. Pour ces guerriers du feu, le vocabulaire doit rester primitif! (les Semaines de l'Hexagone)

Highlanders... Le duel permanent organisé par les Semaines de l'Hexagone.



Et si l'on jouait à la guerre?

Entre le passé et le futur, certains ont exploité le combat de type contemporain: le jeu de drapeau. Un jeu qui ne laisse place qu'à des instincts "honteux"? C'est vrai, la fantaisie et l'imagination y sont un

peu délaissées au profit de l'effort physique et du défoulement. Reste qu'une fois équipé, le joueur incarne un personnage, fréquentable ou pas! Comme beaucoup de jeux, le "jeu de drapeau" nous vient d'outre-Atlantique, à l'initiative d'une société, Explorer. Propriétaire de l'appellation, des armes utilisées, Explorer a fondé et contrôle la Fédération Française des Jeux de Drapeau, depuis 1979. Le principe d'une partie est simple: deux équipes de joueurs de même nombre se combattent, armés de "marqueurs", pistolets à air comprimé projetant à 20 mètres des capsules de gélatine contenant de l'eau colorée en rouge. Deux fanions (d'où le nom du jeu) et un terrain (de taille raisonnable, boisé généralement) complètent le décor. Et c'est tout. Le but du jeu est de préserver son fanion, de s'emparer du fanion adverse et de les conserver pendant la durée d'une partie (une heure et quart). Tout joueur touché trois fois par une capsule (une seule fois dans les pays anglo-saxons, mais *"les Français sont tricheurs, il a fallu composer"*, explique Patrick Robertson, président fondateur de la FFJD) est éliminé et attend la fin de la partie. On joue donc trois parties dans une journée, avec un briefing-café-instruction sécurité (ne vous jetez pas de 15 mètres de haut pour vous échapper d'un traquenard...) et tests d'armes avant, et un casse-croûte après la première partie.

L'organisateur (Explorer) fournit les tenues et les flingues (37 coups), vous n'aurez qu'à vous équiper de chaussures solides (Pataugas, Doc Martens ou... Rangers) car il faudra ramper, courir, "crapahuter" dans des endroits plus ou moins hospitaliers... Une bonne condition physique aide, mais elle n'est pas indispensable; à chacun sa tactique. Certains se ruent en hurlant, tel Arnold Schwarzenegger, à l'assaut des positions adverses (pas "ennemies": il s'agit d'un jeu). D'autres attendent peinards, camouflés et vigilants, aux endroits stratégiques, que les chiens fous viennent s'offrir à leur tir précis. L'assaut grand style, autant le dire, équivaut à un suicide! Comme quoi la cervelle intervient là où on ne l'attendait pas forcément. Le jeu de drapeau est loin d'être un jeu idiot! Une partie "grand public" coûte de 250 à 350 F, selon les conditions, tout compris; adhérer à la fédération (3 000 membres) revient à 250 F l'année, avec sorties gratuites et réductions dans certains magasins à la clef.

GN A LA CARTE

Vous désirez participer à un GN mais ne savez pas où vous adresser? Heureusement, les organisateurs de GN ont chacun leur originalité, soit au niveau du thème, soit au niveau du mode d'organisation. A l'évidence, les associations misent sur la convivialité et sur la qualité, et les sociétés... sur la rentabilité. Chacune répond à un besoin particulier: organisation classique de GN, vacances ludiques, GN à épisodes. A vous de repérer les structures qui correspondent le mieux à votre personnalité.

Classiques

Le GN "classique" découle naturellement des premiers jeux organisés, style *D&D*. Médiéval-fantastique ou de science-fiction, il regroupe amis et intéressés pour une soirée, un week-end...

Les premières créations ont souvent découlé d'une situation de fait. Au départ, quelques copains se groupent pour former un club en toute convivialité. L'exemple type de ce genre d'association est Stratèges et Maléfices. La passion des premiers temps reste la même, le GN médiéval-fantastique, mais Stratèges et Maléfices organise depuis des jeux diplomatico-économiques, de science fiction, des Killers et des Murder Parties.

Les Semaines de l'Hexagone travaille sur une plus grande échelle. Pour ses GN, spectaculaires et de grande envergure, l'association regroupe des joueurs de toute la France, ponctuellement. Pour la troisième année consécutive, elle organise fin mai *La Guerre du Feu*, à raison de 150 F d'inscription. En juillet et août, l'association propose pour toutes les bourses des semaines estivales, avec Killer et autres GN en Bretagne, dans les Alpes, à Parthenay... Toujours pendant les vaçances (février, Pâques), ses *Semaines de Chevalerie* entraînent à la pratique équestre et au GN. En septembre, l'association réunira les Bardes de France: MJ, écrivains, scénaristes de toute la France investis de leur personnage préféré. A la Toussaint, les "Forces du Mal" se donnent rendez-vous: les joueurs de GN incarneront leur personnage médiéval le plus mauvais!

Enfin, de fin décembre au premier janvier, joueurs pédestres et équestres entament leur *Migration Barbare* (1 200 F à pied, 1 700 F à cheval, tout compris). Les participants apprennnent pour l'occasion à se battre et à monter à cheval. Et puis toute l'année, dans toute la France, les *Highlanders* se défient en combat singulier, (100 F pour le cycle d'un an ou plus). L'équipe d'animation des Semaines (instituteurs, docteurs, ingénieurs, professeurs, étudiants) est devenue semi-professionnelle par la force des choses et y prend goût.

Dans la même lignée se situe Balanoï. Créée en septembre 87, cette association parisienne mise sur le GN interactif qui fait se côtoyer et rentrer en opposition plusieurs équipes sur un parcours. Ses créations, à thème médiéval-fantastique ou de science-fiction, réunissent des joueurs venus de toutes régions (200 F à 250 F pour un week-end, tout compris). Pour Alain Borrel, la distance n'est pas un problème: *"Des joueurs de toute la France viennent participer à nos GN. Dès qu'ils entendent parler de Balanoï, ils réservent leur week-end. Et en organisant environ un GN par mois, on apprend à les connaître. C'est vraiment sympa!"*

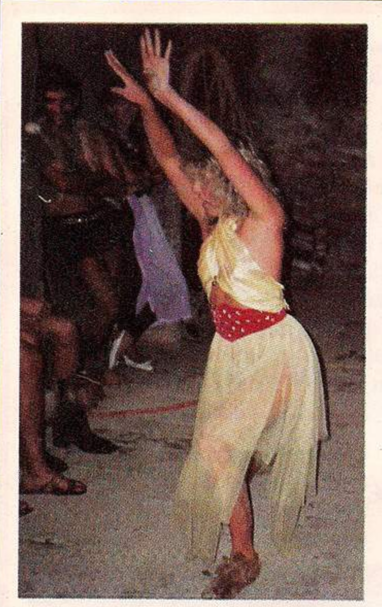


Les participants d'une campagne organisée par Aria. Guerriers ou magiciens, ils conserveront leur personnage pendant des mois, voire des années.

Les campagnes

Certaines associations misent sur des GN à épisodes qui permettent aux joueurs de s'attacher à un personnage et de lui faire vivre des scénarios variés, pendant des mois ou même des années. Les personnages évoluent, et les joueurs, débutants ou confirmés, se côtoient à des niveaux différents d'expérience. L'association Aria (Toulon), créée il y a quatre ans a mis sur pied une campagne médiévale. Alain Pissignier explique: *"Les joueurs incarnent d'une fois à l'autre le même personnage. Et à chaque nouveau GN (un tous les mois et demi) ils lui font vivre des aventures de même acabit: une nouvelle intrigue réunit les joueurs dans le même univers. L'idée de départ est simple, des personnages débarquent dans une ville (un ancien fort, loué pour l'occasion) et doivent survivre: trouver du travail, de l'argent, des renseignements, évoluer... En plus, chaque joueur doit participer à une mission collective de grande envergure pour le bien de l'humanité (sauver le monde d'un maléfice, le débarrasser d'un tyran...)."* Pendant une campagne, chacun a donc de quoi s'activer! Rejeton de Balanoï, l'association Alzathot se lance sur les traces de son aînée: même éventail de jeux pour un public standard (étudiants, novices et joueurs confirmés). Mais Alzathot tient à fidéliser les joueurs grâce à sa campagne médiévale-fantastique. L'association a compris que ce qui intéresse les joueurs est de pouvoir s'attacher un personnage et de le faire évoluer. Elle espère aussi, de la sorte, dissuader les joueurs trop agressifs. En perdant beaucoup de points de vie dans les combats, ils risquent de réduire la consistance et l'intérêt de leur personnage pour la suite du jeu. Créée au début de l'année, Alzathot proposera à terme (fin de l'année 89) un GN par mois, dans un périmètre de 100 km autour de Paris. Le premier GN a eu lieu en avril.

En Belgique, la Guilde des Fines Lames organise une campagne,



Pour changer de niveau dans Hyperboréa, il faut passer des épreuves. Ici, celle de... grâce!

Aratorix. Il y a six mois, le premier épisode débutait à l'ère des Gaulois, et la deuxième édition se déroule elle, à l'époque médiévale. A raison de deux épisodes par an, on se demande dans combien de temps les joueurs se retrouveront dans le futur, comme c'est prévu! En misant sur une saga, la Guilde espère favoriser la réflexion de ses joueurs (très jeunes) ainsi que la qualité de l'interprétation des personnages. Apparemment une nouveauté en Belgique où, jusqu'à présent, le GN restait très "baston".

Ce principe d'évolution des personnages a enfanté *Hyperboréa*, un GN qui se déroule dans plusieurs mondes. L'association n'est pas du tout directive et laisse entière liberté d'action aux joueurs. Car une fois les rôles distribués (vous avez le choix entre une douzaine de personnages), elle laisse les participants (de Paris et sa région) se débrouiller, rentrer en communication les uns avec les autres, glaner des informations dans les lieux indiqués (cafés)... Les joueurs, sans surveillance, usent des informations qu'ils ont dans leur dossier comme ils l'entendent. Vous pouvez donc réussir votre mission avec efficacité, vous faire tuer vite fait bien fait, ou encore vous faire enlever en pleine rue, comme c'est arrivé (*"Bouge pas; on a un revolver braqué sur toi. Alors tu mets sagement tes mains sur la tête ou tu es mort!"*). A chaque personnage correspond une mission, qui, une fois remplie (deux à trois week-ends), permet d'accéder au monde supérieur. Et ainsi de suite. Car *Hyperboréa* c'est une suite d'univers, tous différents, de plus en plus spectaculaires, où les missions sont de plus en plus difficiles. Mais jamais un joueur ne sait ce qui existe dans le monde supérieur; mystère! Le premier week-end, le joueur achète son personnage de 80 F à 380 F en fonction de l'importance de celui-ci, de ses capacités (un indicateur ne coûte que 80 F, mais le président de la République vaut 380 F). A chaque partie suivante, le tarif est dégressif: le joueur paye 20% de moins. Au bout d'un certain temps, il joue gratuitement! Voilà une bonne tactique de marketing pour un jeu qui à terme se déroulera plusieurs week-ends par mois!

Pendant les vacances

Certaines associations organisent des séjours ludiques et y incluent un ou plusieurs GN (Gaël-Usul, les Semaines de l'Hexagone...). Mais certaines ont l'apparence de véritables agences de voyages. En 86, une centaine d'adolescents de 14 à 17 ans partaient ainsi à la chasse à l'espion, vingt jours durant en Europe, grâce à EVA, Evasion Vacances Aventure. En 89, ils seront plus de 1 200! Munis d'une carte inter-rails et d'une carte des auberges de jeunesse, des adolescents s'embarquent, sans connaître l'itinéraire. L'aventure commence à la gare, point de rendez-vous pour chacun. Là, cassette ou indic les oriente vers une première destination. Les participants doivent dénouer une intrigue, participer à des enlèvements, à des attaques, à des vols, à des courses-poursuites... A Copenhague, un groupe assiste (naïvement) à un vol de tableau et séance tenante, propose au gardien de le retrouver! EVA n'a jamais de problèmes à l'étranger. Elle séduit instantanément avec son projet et trouve sur place complices et alliés. Un voyage de vingt jours coûte entre 3 500 F (février, Pâques) à 5 000 F (l'été). Si vous êtes intéressé, en juillet et août, se déroulera *Fleuve Noir*, un GN de vingt jours. Votre mission, si vous l'acceptez, est de retrouver la trace d'un espion, qui a pu se rendre n'importe où en Europe et de le ramener!

Les groupements

La Guilde de Bretagne permet aux clubs fédérés de s'unir pour organiser des GN. Si un club prend en charge la manifestation, d'autres le soutiennent en moyens matériels ou en figuration. Cette structure permet une plus grande efficacité à un moindre coût. La Guilde affectionne le Médiéval-Fantastique (épopée arthurienne), mais se lance aussi dans les Murder Parties, les Killers ou les intrigues lovecraftiennes époque années 30. Sa structure permet de travailler pour des collectivités, des groupements divers. Elle a ainsi organisé un GN pour la FNAC de Rennes et un *SuperGang* GN pour une association de collectionneurs de voitures... Elle collabore aussi avec l'Association pour le Tourisme Vert: l'association se charge de l'hébergement, de la nourriture... et la Guilde de l'animation et des effets spéciaux. Elle songe même à travailler pour des sociétés, mais ne franchit pas pour l'instant le pas du professionnalisme, par manque de temps!

Le GRAAL, Groupe d'Animation d'Education et de Loisirs, GAEL, fait appel, pour l'organisation de GN, à *Usul*. Ce groupe de travail professionnel ludique Rhône-Alpes intervient à un niveau commercial, mais n'est pas (encore) une société. Gaël-Usul a étendu ses activités vers les comités d'entreprises, les collectivités. Gaël-Usul organise des Killers, Murder Parties, des GN médiévaux ou de science-fiction, mais aussi des "Diplomacy Parties" de deux jours à Lyon. Là, chacun peut s'inscrire à raison de 250 F par jour, repas compris. Enfin, Gaël-Usul organise pour la cinquième année consécutive, du 6 au 27 août *Rêve de jeu*, un stage avec JdR, wargames.... GN et Murder Parties.

Le Groupe Animation Alsace, organise des GN dans le cadre du développement touristique et culturel de sa région. A la carte, il propose plusieurs types de GN: *L'Aventure* (500 F pour deux jours tout compris) et *La Quête* (2 100 F pour sept jours), des GN haut Moyen Age qui se déroulent autour de sites historiques ou touristiques. Très "Pro" la brochure présente aussi *Le Festin*, un repas costumé avec GN, des tournois, où l'on peut se mesurer à des chevaliers (50 F)... Tout ceci pour des particuliers ou des collectivités, à qui le groupe loue ou vend des costumes, armes et accessoires confectionnés en atelier. Une association plus proche du professionnalisme que de l'amateurisme! Comme Art ludens, qui vient de voir le jour. Et déjà l'association espère se transformer en société. Car le dessein d'Art Ludens, c'est d'accentuer la dimension spectaculaire du jeu, avec décors, effets spéciaux, musique, vidéo... Pour ce faire, elle emploie déjà des professionnels, comédiens, magiciens, cascadeurs qui font l'articulation entre le jeu et le spectacle. Bientôt elle engagera un directeur artistique et une compagnie de théâtre pour la mise en scène, la décoration, la supervision... A terme, quand *Hollywood Casting* sera au point, elle cherchera à le commercialiser. "L'Evénement dont vous êtes le héros", comme elle aime appeler le jeu, sera d'un coût élevé et ne pourra donc être mis sur pied que pour des entreprises.

Les pros

Nouvellement créée, la société Saga travaille main dans la main avec l'association GRAAL et garde ainsi un esprit de convivialité. Elle pense encore aux particuliers, puisqu'elle organise cet été (du 16 au 22 juillet) une semaine de camp médiéval en Belgique, qui revient tous frais compris à 1 500 F. Mais l'équipe de joueurs confirmés qui animent Saga se tourne surtout vers les sociétés. Elle leur propose "l'Aventure à la carte", un choix de scénarios adaptés aux entreprises: Murder Party, soirée fantastique, soirée diplomatique... Elle "cible" sa clientèle de la même manière que Paradoxes, devenue société au début de l'année. Elle organise soirées ou week-ends GN pour les particuliers, mais reconnaît que ce sont les entreprises qui font "vivre" la société. Créer un GN de 24 heures pour cent personnes demande entre sept cents et huit cents heures de travail! Mais les entreprises n'apprécient pas le GN "classique". Trop compliqué. Les Murder Parties et "dérapages" leur sont mieux adaptés. L'originalité du dérapage, c'est que les participants ignorent qu'il s'agit d'un jeu. Ils sont placés dans une situation de crise qu'ils tentent de résoudre "réellement". Ils sont, par exemple, invités à une conférence, à une soirée au cinéma, à une première au théâtre et là, la situation dérape. Et tout à coup, l'événement "anormal" se produit: vol, enlèvement, disparition, attaque à main armée... Le jeu commence. Sans parfois que les participants eux-mêmes ne s'en rendent compte immédiatement! De la même manière, Les Nuits de Ludos, ancienne association, n'a pas hésité à se lancer dans le business, car il n'est pas plus compliqué de faire jouer le même scénario à vingt ou cent personnes. La société crée donc des trames suffisamment souples pour s'adapter à des publics différents. Cette élasticité permet d'organiser des GN à la demande de municipalités, de sociétés... en insé-

rant à chaque fois un module original et adéquat. Une réactualisation qui demande un mois de travail.
Mais la participation au jeu coûtera quelque 1 500 francs par personne! Il faut dire que pour plus de crédibilité, les organisateurs font intervenir cascadeurs, comédiens, danseurs... Mais on comprend que la formule ne soit pas vraiment destinée aux particuliers.

Par où commencer?

Si vous êtes décidé à organiser un GN, voici quelques conseils. En premier, comptabilisez les ressources (financières, matérielles, humaines) dont vous disposez. Inutile, sans moyens, de songer à un GN de science-fiction qui demande du matériel cher et sophistiqué. Contentez-vous dans ce cas d'un Killer, d'une Murder Party ou d'un GN contemporain. Ou alors rusez! Comme le club Pythagore de Provins. L'association regroupe bon nombre de lycéens, et les responsables ne sont autres que leurs enseignants. Décidés à organiser, dans le cadre scolaire, une manifestation pour le bicentenaire, l'idée leur est venue de préparer un GN, ludique et pédagogique. La municipalité consent et l'Académie les soutient. Organisez plusieurs fois le même scénario. C'est ce que font des associations comme Stratèges et Maléfices, Gaël-Usul, et des sociétés comme Paradoxes, Saga ou les Nuits de Ludos. Cela permet d'amortir le coup de revient et d'améliorer à chaque fois le jeu.

■ Le scénario

En épluchant vos J&S, vous trouverez des scénarios prêts à consommer (*J&S* n° 43, 52, 56 et, bien sûr, ce numéro où vous trouverez, page 49, une bien étrange *Affaire de famille*). Mais pour organiser un Killer, procurez-vous l'édition française de *Killer* de Steve Jackson (scénarios simples ou complexes à souhait). Si vous préférez la Murder Party, demi-tour du côté de chez Schmidt. Les trois boîtes sorties dans la collection (*La Dernière Chance*, *Vol de Nuit pour la Mort* et *Qui a tué Max Duvall?*) expliquent la marche à suivre et donnent les conseils nécessaires. Les plus courageux peuvent accoucher eux-même d'un scénario et le mettre en scène. C'est s'assurer l'entière maîtrise de l'intrigue. Pour plus de crédibilité, entourez-vous de personnes compétentes, historien, professeur, créateur. Sans oublier de lire régulièrement les conseils du Professeur G.N. dans la rubrique de Renlô Sublett (dans ce numéro page 94).

■ Les lieux

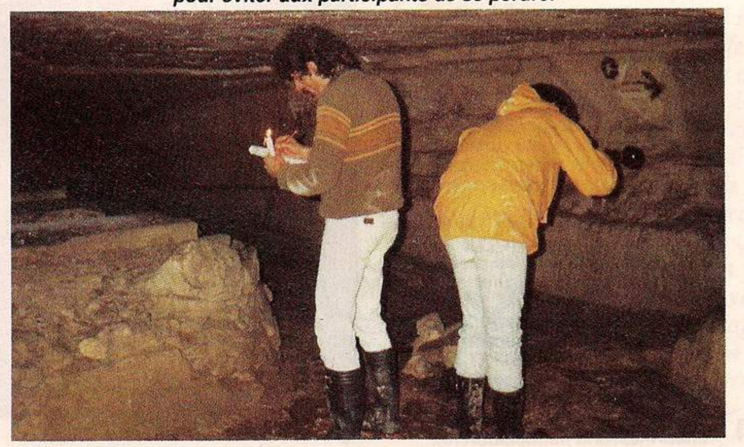
Quand le scénario est au point, adaptez-y le décor. Ou inversement! Aussi bien est-il utile de faire les repérages le plus rapidement possible. Les premiers GN peuvent, pour plus de facilité, se dérouler en lieu clos, dans un cadre que vous connaissez bien. Sinon, faites preuve d'imagination. Repérez les sites naturels de votre région. Quand vous flashez pour l'endroit idéal, cherchez à qui il appartient (un particulier, une collectivité, une ville...). Cela n'est pas toujours évident! Qu'il s'agisse d'un château, d'un pré ou de grottes, écrivez sur du papier à en-tête une lettre au propriétaire. Soyez le plus précis possible quant à la nature de votre demande et quant au type d'activité que vous organisez: genre de manifestation, date, nombre de participants, endroit que vous désirez utiliser. Mettez en évidence l'intérêt touristique ou économique de la chose. Il vous faudra alors monnayer la location, à moins qu'on ne vous prête les lieux. A Besançon, l'association Hexagone Bisontin loue château et fort de l'armée pour environ 250 F par jour. Le Sac à Trolls, lui, se fait prêter un champ en friche, à la seule condition de ne pas détériorer le terrain et de n'y laisser aucun détritus. De la même manière, une forêt est souvent concédée à titre gracieux. Pour ce faire, formulez la demande au garde forestier, en précisant les limites des zones où se déroulera le jeu. Vous devrez lors du jeu veiller à ce que les joueurs respectent les règles fondamentales: interdiction de faire du feu, de se promener avec des torches, de traverser les zones de jeunes plants, respect des zones interdites... De quelque région que vous soyez, sachez composer avec elle. D'Avignon à Toulon, l'association Aria n'a que l'embarras du choix. Si les mois de juillet à septembre ne sont pas favorables (car nombre de sites en zone rouge sont inaccessibles), elle en profite pour utiliser les souterrains! Outre les décors naturels, l'association a eu l'idée, lors d'un dernier GN, de s'entendre avec les propriétaires d'un restaurant pour y situer un passage de son scénario.



Il est pas beau mon dragon? Un monstre issu des studios Balanoï.

Plus spectaculaire, la Guilde de Flandre a prévu pour son prochain Killer une attaque à main armée dans une banque de Douai. Evidemment, il faudra la prévenir! Aux dernières nouvelles, elle n'avait pas encore choisi sa victime! Sans appartenir à une association, trouver un endroit ne doit pas être un problème pour autant! A Tours, un groupe de copains s'associe aux responsables d'un café-concert pour organiser un GN postapocalyptique. Le patron, qui organise habituellement des soirées à thème, met à la disposition des joueurs un cadre moderne, en béton. Il leur fait de la publicité, leur offre des consommations et participe même à l'animation!

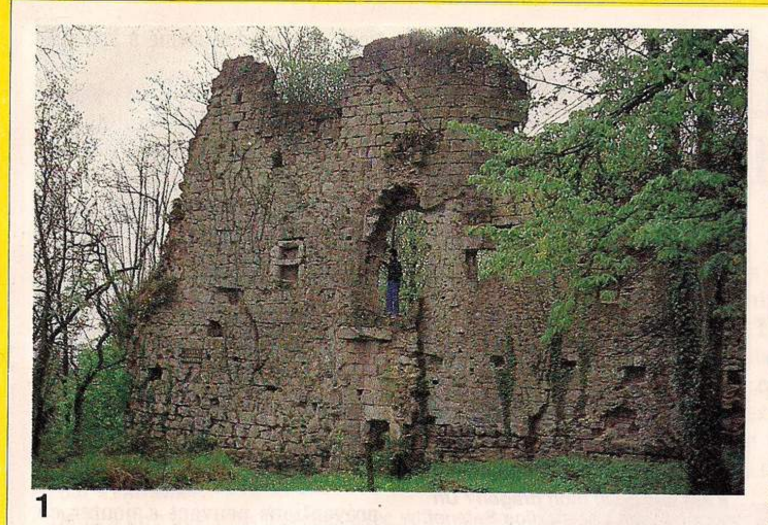
Avant le jeu, les organisateurs de Balanoï balisent les souterrains pour éviter aux participants de se perdre.



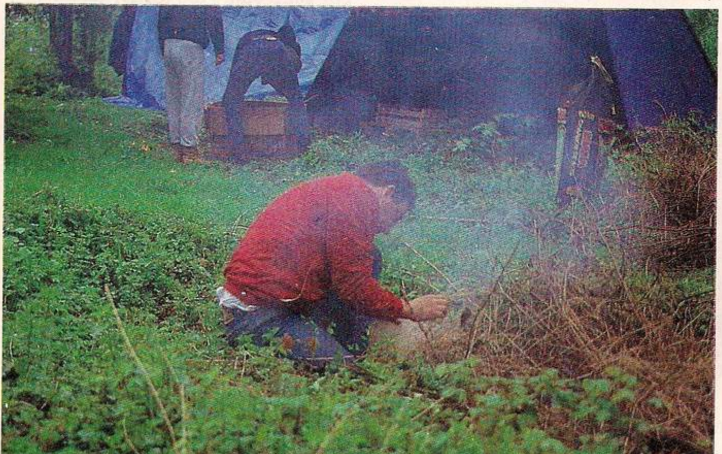
Dans tous les cas, dès qu'il y a utilisation du domaine public, une demande d'autorisation s'impose. La ville doit être alertée de toutes les manifestations. A Paris, le préfet est compétent pour toute animation dans les rues et pour toute utilisation des espaces verts, squares, voies publiques... Là aussi, soyez précis dans la formulation. Une demande d'autorisation peut éviter bien des ennuis. En province, le maire est compétent et instruit le commissariat de police qui répond souvent favorablement. D'autres préventions peuvent s'ajouter en fonction du lieu. Il suffit alors de prévenir les autorités intéressées (les pompiers si le GN se déroule dans une forêt...). Il se peut aussi que vous n'ayez pas d'autorisation à demander. Dans le premier monde d'Hyperboréa, les participants jouent pendant 24 heures sans lieu fixe. Chacun se débrouille au feeling. L'association n'a donc passé que des accords avec des commerçants ou des cafetiers, qui servent, de manière discrète et fugitive, de points de rencontre.

■ Les assurances

Pour l'organisation de GN, il est nécessaire d'assurer les participants. Vous pouvez le faire au coup par coup ou à l'année. Evidemment, le jeu GN est un concept inconnu des assureurs. Alors expliquez clairement quelle est votre activité. Armez-vous d'un dossier de présentation. Plus vous serez précis, plus les compagnies évalueront correctement les risques. Car en les plongeant dans un flou artistique, vous risquez de payer le maximum. L'assureur ne comprend pas quel est le danger et, dans le doute, applique la prime la plus élevée. Ou peut même refuser de vous assurer! Lors des premiers GN, mieux vaut s'assurer au coup par coup, puis lorsque l'activité est bien maîtrisée, alors vous pouvez conclure un contrat à l'année. Dans les deux cas, l'assurance couvre tous les membres de l'association, joueurs et organisateurs. Malheureusement, il n'existe pas de contrat type. Le GN est donc assimilé à une autre activité: activité sportive (Aria), randonnée pédestre (Semaines de l'Hexagone), sport de combat (Hexagone Bisontin), bal (Guilde de Bretagne). Le Sac à Trolls, rattaché à un centre culturel, couvre tous les membres inscrits au club. Et si le joueur que vous êtes se joint à une association, qu'il vérifie bien si l'assurance est comprise dans le prix. Certaines,


1


2


3


4


5


6


7


8

UN GRANDEUR NATURE...

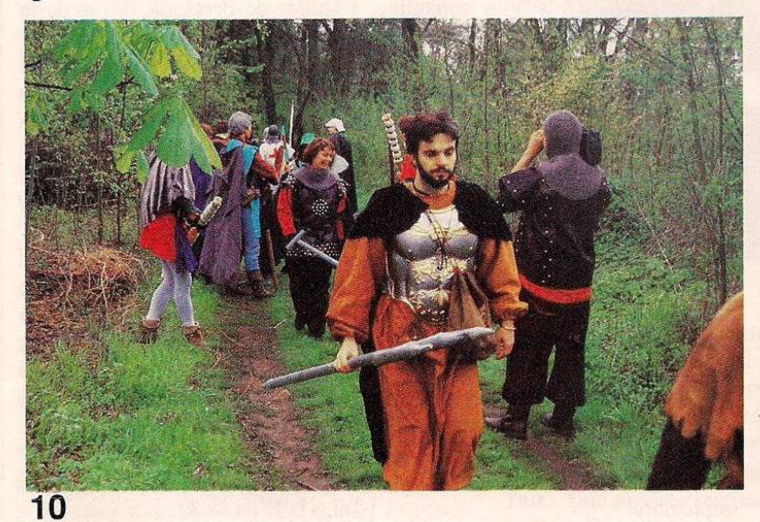
Le monde d'Alzathot est frappé d'un mal étrage: habitants ou bâtiments, tout disparaît. Les 22 et 23 avril derniers, 80 joueurs se retrouvaient dans la forêt de Braine, près de Soissons, pour éclaircir ce mystère.
Le décor: en pleine forêt, les ruines d'un château (1). MJ et PNJ s'activent pour les préparatifs (2). Le feu devra brûler toute la nuit (3). Pour les PNJ, l'indispensable séance de maquillage (4). Les joueurs à la recherche du château du baron (5). Et les premiers affrontements avec la garde (6). Un bon monstre est un monstre mort (7). Après la baston, l'heure est à la négociation (8).


9

... COMME SI VOUS Y ETIEZ.

Les joueurs eux-mêmes sont amenés à se combattre pour valoriser leur personnage (9). Mais avant tout, il s'agit d'une quête. Il faudra rassembler huit symboles salvateurs (10). Des colporteurs (PNJ) vendent bijoux, armes ou documents (11). Le repas du soir est propice aux échanges d'informations. Même les morts (une croix rouge sur le visage) y participent (12)! Il ne s'agit pas de s'endormir la nuit tombée. Les forces du Mal rôdent (13). Et il faut s'organiser pour la défense (14). Au petit matin, la quête a été menée à bien (15). Et la joie des survivants éclate (16). Ils pourront retrouver le monde d'Alzathot les 24 et 25 juin pour de nouvelles aventures! Et les novices seront les bienvenus!

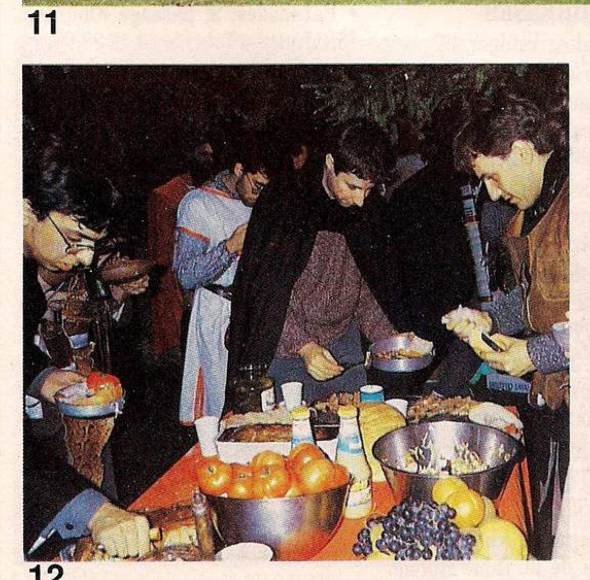

13


10

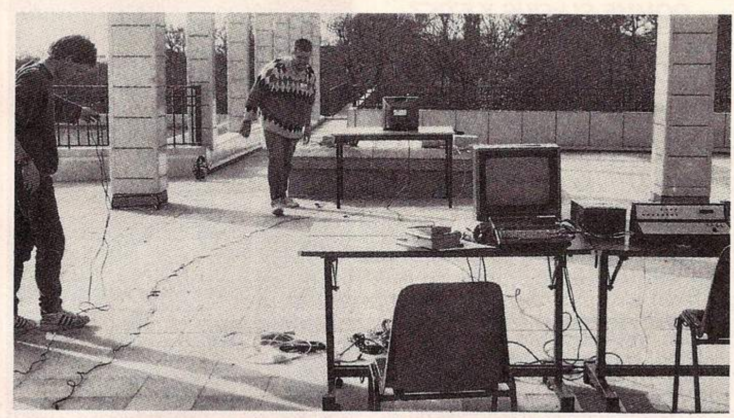

14


11

15


12


16



Matériel sophistiqué pour ce Mega GN organisé par Aria. vous l'aurez deviné, il s'agit ici d'un transmetteur de matière.

comme Hyperboréa conseillent dans le dossier remis aux joueurs de souscrire une responsabilité civile personnelle.
Autre précaution indispensable, les autorisations parentales. Beaucoup d'associations, comme le Sac à Trolls, Aria... ferment leurs portes au moins de 16 ans et demandent pour les mineurs une autorisation parentale obligatoire. C'est la plus sage des solutions!

■ Costumes et accessoires

L'élaboration de costumes et d'armes est avant tout une question d'astuce et d'imagination. Quelques années se sont écoulées depuis les premiers Grandeur Nature; autant d'expérience dont vous pouvez profiter. Fini le temps des essais de fabrication pas toujours convaincants et des accessoires plus encombrants que nature! En ce temps-là, aux dires de Xavier Jacus des Semaines de l'Hexagone, le matériel avait la particularité d'être esthétique, mais pas toujours très fonctionnel: *"Un bouclier était réalisé avec de la moquette enroulée et ficelée. Un vrai calvaire à porter! Pour les combats, on avait imaginé un système de peinture rouge qui éclaboussait les victimes. Mais comme les armes étaient trop souples, tout le monde se touchait à volonté. La peinture giclait de partout. Quel effet! On a vite abandonné!"*
L'expérience aidant, les armes sont maintenant inoffensives et adaptées! Les associations respectent les mêmes règles pour la fabrication de leurs armes: point d'épée tranchante, mais de la mousse et du latex. Les joueurs fabriquent leurs propres armes qui sont testées une fois terminées. A chaque association son art de tester: simple vérification chez les uns, test sur celui qui l'a créé chez les autres (Aria) ou encore test sur un morceau de bois... C'est au cours d'une vérification que le Sac à Trolls a ainsi refusé une... véritable épée! Les armes, légères et indolores sont bricolées avec du matériel acheté dans les magasins spécialisés, ou avec du matériel de récupération. Pour les costumes et accessoires, joueurs et associations se chargent de récupérer du tissu dans les marchés, les greniers et même les ventes de saisie d'huissier. Ils réutilisent les costumes et les transforment à volonté. Avec une tunique de base, de nombreuses déclinaisons sont possibles (chausses, collants, ceinture, bottes, cape...). Il faut créer avant tout des costumes résistants et surtout de taille unique, pour pouvoir servir à plusieurs personnes.
Les joueurs, avec leur fiche de personnage, se débrouillent pour réaliser en temps voulu leurs déguisements. Certains se mettent à la couture et participent même à des stages, histoire de se délier les doigts. Pour la bonne cause, il n'est pas rare de voir mamies, mamans, sœurs ou amies mettre la main à l'aiguille.

Les Nuits de Ludos envoient aux participants photos ou dessins d'époque pour les aider à confectionner leurs costumes.



Tout de même, les costumes manquent souvent de finitions, mais est-ce bien le plus important? A moins d'aimer la création comme Philippe. Joueur passionné, il a décidé d'en faire son métier! Il crée, sur mesure, pour des particuliers ou des associations des costumes et accessoires de toutes époques. Au besoin il transforme la coupe des vêtements et réalise à partir d'une illustration le modèle qui plaît. Installé à Reims, son magasin "l'Echoppe de Michu" proposera en fin d'année des locations et des ventes de costumes et d'armes GN, répondant aux normes de sécurité.

■ Aléas...

Si malgré ces quelques conseils vous êtes dérouté, dites-vous que les joueurs acceptent sans broncher les vices d'imperfection dus à l'amateurisme. Cela dit, les stages d'initiation se multiplient: Atemporels ou Gaël-Usul par exemple, ont déjà instruit des animateurs qui voulaient se spécialiser dans le GN. La Guilde de Bretagne initie à l'animation médiévale et aux jeux de rôle historiques: un stage de dix soirées permet de se familiariser avec l'organisation du GN et avec les rôles qu'un personnage est susceptible de composer. Le stage fonctionne tellement bien, que la Guilde a prévu d'en organiser un autre, courant septembre!

Dès que l'on entre dans le domaine du fantastique, un brin de maquillage s'impose (Balanoï).



CARNET D'ADRESSES

- Alzathot, Didier Veniger, 66, rue Doudeauville, 75018 Paris.
- Aria, Eric Figuères, Tél.: 91 73 17 62. Michel Serrat, 489, chemin de la Majourane, 83200 Toulon.
- Artifices, Ecole Supérieure de Commerce, 6, avenue Thiers, 60200 Compiègne. Tél.: 44 40 19 40.
- Art Ludens, 5, rue des Colonnes du Trône, 75012 Paris. Tél.: (1) 43 44 77 66.
- Atemporels, 30, place des Lices, 35000 Rennes. Tél.: Trémeur Louarn: 99 30 00 44
- Balanoï, Alain Borrel, 49, rue de la Chine, 75020 Paris. Tél.: (1) 43 58 53 94.
- Club Pythagore, Antenne de Provins, 5, rue de la Table Ronde, 77160 Provins. Tél.: 64 08 94 45.
- Echoppe de Michu, Michu Rôle, Philippe Defrère, 13, avenue du général Bonaparte, 51100 Reims. Tél.: 26 06 69 28.
- EVA, 28, bd de l'Hopital, 75005 paris. Tél.: (1) 43 37 59 59.
- Fédération Française des Jeux de Drapeau (FFJD), 21 bis, rue de Toul, 75012 Paris. Tél.: (1) 43 78 99 39.
- Gael-Usul, 12, rue du Bœuf, 69005 Lyon.
- Graal-Saga, 9, rue Laurent, 68100 Mulhouse. Tél.: 89 66 52 79.
- Guilde de Bretagne, 9, rue de la Paillette, 35000 Rennes. Tél.: 99 59 34 07 (le jeudi après-midi).
- Guilde des Fines Lames, 12, avenue du Parc, 4920 Embourg. Belgique.
- Guilde de Flandre, 38, rue de la Boucherie, 59500 Douai. Tél.: 27 98 99 88.
- Hyperboréa, 81, rue Michel-Ange, 75016 Paris (le vendredi de 19h à 23h). Tél.: (1) 39 13 24 15.
- Intelligence Service, correspondance: 9, rue de Pergolèse 75116 Paris. Tél: (1) 46 34 22 94.
- Nuits de Ludos, 32, rue de Strasbourg, 93200 Saint-Denis. Tél.: (1) 47 34 38 39.
- Paradoxes, 2, passage Flourens, 75017 paris. Tél.: (1) 40 12 28 60.
- Sac à Trolls, Centre socio-culturel, 19, rue des Rouées, 59610 Fourmis. Tél.: 27 60 38 38 (le samedi après-midi).
- Semaines de l'Hexagone, Xavier Jacus, 37, route Nationale, 55200 Lérouville. Tél.: 29 91 34 88.
- Stratèges et Maléfices, Maison des Associations, rue Anatole de Monzie, 44000 Nantes. Tél.: Philippe Amoros: 40 48 15 15.
- Joy Swift, The Original Murder Weekends Limited, 21, College Road North, Liverpool L23 8UR, England. Tél.: 19 44 1 51 924 1124.

DOMINIQUE GUYOT

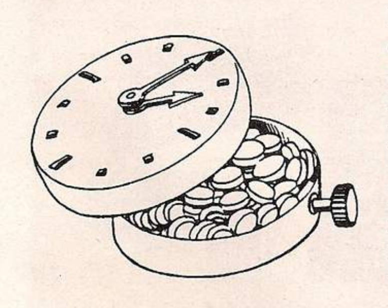
Photos: D. Guyot et les associations citées.

JEUX DE CONVALESCENCE

Quand elle est malade, Martine ne laisse pas son esprit s'assoupir pour autant. Tout est prétexte à jeu.

LES PILULES

Le docteur ayant expliqué qu'il ne fallait pas prendre plus d'une pilule par heure et pas plus de neuf par période de 15 heures, Martine qui les trouvait très bonnes, s'empressa de calculer quel était le nombre maximum qu'elle pouvait prendre en 24 heures. Combien à votre avis?



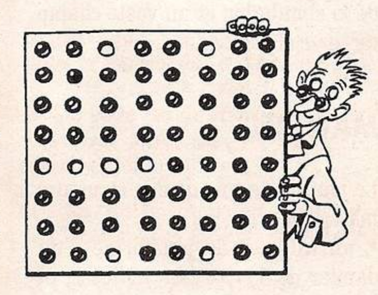
LES VITAMINES

Le docteur ayant prescrit des vitamines, Martine s'empressa de s'en servir comme des jetons d'un jeu de lettres. Mais il faut reconnaître qu'il n'y avait pas là un choix formidable.
En se servant des vitamines de chaque flacon au choix (une même lettre pouvant être utilisée plusieurs fois), elle ne trouva qu'un mot de sept lettres. Un mot d'ailleurs fort déplaisant, eu égard à sa situation. A votre avis, lequel était-ce?
Elle changea donc de jeu: comment utiliser au moins une fois chacune des lettres en les incorporant dans des mots et en utilisant le minimum de lettres?

LES PASTILLES

Martine avait pris les premières pastilles un peu au hasard et, après un moment, elle ne se souvenait plus lesquelles elle avait prises. Elle décida donc de découper la plaquette en quatre, chaque partie contenant le nombre de pastilles à consommer pendant une semaine (quatorze). Pour corser l'affaire elle décida de faire en sorte que chaque partie ait exactement la même forme.

Comment a-t-elle découpé la carte?



LE SIROP

"Vous prendrez exactement la moitié du contenu de cette bouteille aujourd'hui et l'autre moitié demain", recommanda le docteur.
La bouteille contenait 80 ml, et les seuls récipients dont Martine disposait pour mesurer le sirop avaient une contenance de 50 ml et 30 ml. Comment mesurer exactement 40 ml avec ces trois récipients? Martine l'a fait en huit transvasements, sauriez-vous faire mieux?



LA FORMULE

En considérant la formule d'un médicament, Martine constata que les 26 mg d'ingrédients actifs avaient les particularités suivantes:

• la Poix du Pérou et le Baume du Tigre pesaient autant que deux fois le poids de Sandragon,

• la Poix du Pérou pesait autant que le Benjoin et le Sandragon réunis,

• le Sandragon pesait autant que le Benjoin et le Baume du Tigre réunis,

• le Benjoin et la Poix du Pérou pesaient ensemble deux fois le poids du Baume du Tigre.

Quel était le poids de chaque élément actif?

Solutions page 100

ACQUIRE





Acquire a connu en France une existence mouvementée. Apparu au début des années soixante-dix dans la série des *Bookgames* édités par 3M (Eh oui, le fabriquant du Scotch!), il a, quelques années plus tard, été repris par Dujardin sous le titre de *Trust*. Depuis 1988, il est réédité par Schmidt sous son nom original (voir *J&S* n° 51).

Créé par Sid Sackson, le prolifique inventeur américain, *Acquire* est certainement l'un des meilleurs jeux de table sur le thème de l'économie. Il a pour lui la relative simplicité des mécanismes, la rigueur de la simulation et un vaste champ tactique et stratégique.

MATERIEL

Le jeu utilise une double structure matérielle:
• un tableau de jeu formé d'un damier de 12×9 cases indicées, et 108 pions correspondant chacun à une case,
• 7 séries de 25 cartes représentant chacune les 25 actions de 7 chaînes d'hôtels, et des billets de banques.

REGLE

Au début du jeu, le damier est vide. Chaque joueur reçoit une somme d'argent et 6 pions tirés au hasard. Les 7 piles de cartes sont conservées de côté en attendant d'entrer en jeu. Un joueur est désigné pour tenir la "banque". Toutes les transactions financières du jeu auront lieu entre la banque et les joueurs, jamais entre les joueurs eux-mêmes.

Chaque joueur à son tour pose un pion sur le damier (il a toujours le choix entre 6 pions car il en tire un nouveau à la fin de son tour de jeu) et participe ainsi à la création et au développement de chaînes d'hôtels. Un pion est en effet censé représenter un hôtel; lorsque deux ou plusieurs pions se touchent en une ligne connexe, ils forment une chaîne. Une fois créée, une chaîne est inscrite en Bourse, et les actions correspondantes sont mises en vente.

Après avoir posé son pion, un joueur peut acheter jusqu'à trois actions de son choix parmi celles qui sont en vente, donc des différentes chaînes présentes sur le tableau de jeu. La valeur des actions croît avec le nombre d'hôtels que contient la chaîne (ainsi qu'avec la chaîne elle-même: il y a des chaînes plus chères que d'autres).

Tout le jeu repose sur ce qui se passe lors de la jonction de deux chaînes sur le plateau. Quand un pion est posé qui réalise la jonction, il y a fusion économique des deux chaînes: l'une (la plus importante en nombre d'hôtels) absorbe l'autre. Les actions de la chaîne absorbée sont alors découvertes par les joueurs et les principaux actionnaires (premier et deuxième majoritaires) touchent des primes financières proportionnelles à la valeur de l'action. Les actions sont ensuite, au choix des joueurs, soit revendues, soit échangées contre celles de la chaîne absorbante (mais à raison de deux contre une), soit encore conservées car une chaîne disparue dans une fusion peut renaître plus tard lors d'une nouvelle création. Il n'y a en effet que 7 chaînes disponibles simultanément sur le damier, et sa surface fait qu'il est fréquent de trouver de la place pour recréer des chaînes disparues.

Les pions placés sur le damier n'étant jamais retirés, celui-ci se remplit peu à peu, et les chaînes ne peuvent que grossir et fusionner. Une chaîne qui a 11 hôtels est cependant considérée comme non absorbable. Il arrive donc un moment où toutes les chaînes présentes sur le plateau ont au moins 11 hôtels. C'est à ce moment précis que s'arrête la partie (elle s'arrête aussi si une chaîne atteint 41 hôtels). Chaque chaîne est alors considérée comme si elle était absorbée dans une fusion: les joueurs découvrent leurs actions, les actionnnaires majoritaires reçoivent leurs primes et les actions sont toutes vendues.

Le joueur le plus riche après ces opérations est le gagnant.

ANALYSE

Tout l'intérêt d'*Acquire* tient dans la relation dialectique entre le jeu des pions sur le damier et les achats d'actions.

Ayant en permanence le choix entre 6 pions, le joueur a toujours plusieurs possibilités d'action sur le tableau de jeu: poser un pion isolé, créer une chaîne, augmenter une chaîne, réaliser une fusion. Il doit, pour son choix, peser les avantages et inconvénients relatifs de chaque cas. Créer une chaîne rapporte une action gratuite et permet, par l'achat immédiat de trois actions, de se garantir une majorité temporaire. Compte tenu de la règle qui dicte les fusions - est absorbée la chaîne la plus faible en nombre d'hôtels - ajouter un hôtel à une chaîne diminue ses chances d'être absorbée, et augmente au contraire la probabilité qu'elle absorbe. Le joueur doit donc tenir compte des actions qu'il a en main et de celles qu'ont ses adversaires, des chaînes dans lesquelles il est majoritaire ou peut le devenir.

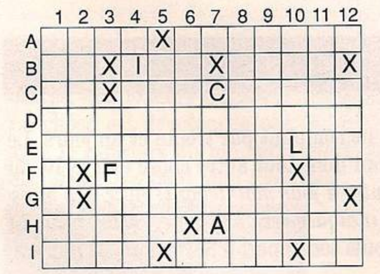


Figure 1: Une partie en cours. Cinq chaînes ont été créées; deux sont encore possibles.

Pour l'achat des actions, le choix est ouvert entre toutes les chaînes présentes sur le damier, mais dans la limite de trois actions par tour de jeu. Cette limite, ajoutée à celle de l'argent disponible, oblige à bien peser son choix. Il faut évidemment rechercher des majorités dans certaines chaînes et, pour cela, tenir compte de ce que les adversaires achètent eux-mêmes. Les actions achetées étant cachées par les joueurs, un effort de mémoire est nécessaire; comme il devient rapidement impossible de tout savoir, il est bon de se concentrer sur les quelques chaînes où l'on veut être majoritaire afin de ne pas connaître plus tard de mauvaise surprise. L'argent disponible de chacun étant en principe visible des autres (sauf variante à définir), on peut connaître les capacités d'achat, ce qui renseigne sur la concurrence. Mais les achats d'action et les recherches de majorités doivent dépendre des pions en main, de leurs potentialités dans le jeu du damier: si un pion peut réaliser une fusion de deux chaînes, il sera bon avant de le jouer d'obtenir une majorité d'actions dans la chaîne qui sera absorbée.

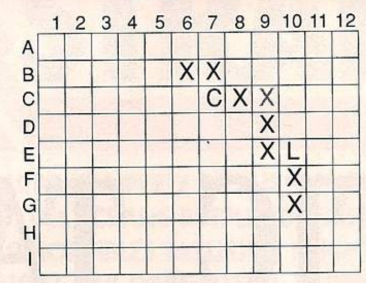


Figure 2: Une fusion. En posant le pion C 9 le joueur réalise l'absorption de Continental (4 pions) par Luxor (5 pions). Les actionnnaires de Continental révèlent leurs portefeuilles, les majoritaires touchent leurs primes (6 000 F pour le premier, 3 000 F pour le second) et chacun décide du sort de ses actions. Continental est retirée du jeu, et Luxor a maintenant 10 pions.

Une autre relation dialectique s'établit entre la trésorerie et le capital. L'argent disponible au début du jeu n'est pas suffisant pour atteindre la fin de la partie. Il arrive un moment où les joueurs n'ont plus d'argent, et pour continuer à être actif dans le jeu, il faut attendre une fusion qui apportera de la trésorerie puisque c'est seulement à l'occasion d'une fusion (ou à la fin du jeu) que les joueurs peuvent recevoir de l'argent. Mais si la chaîne absorbée apporte de l'argent frais à ses actionnaires, la chaîne absorbante augmente fortement le capital des siens puisqu'avec le nombre d'hôtels augmente la valeur des actions et des futures primes de majorité.

Sans trésorerie en cours de jeu, un joueur ne pourra pas profiter des occasions et maintenir ou reprendre des majorités dans les chaînes fortes. Mais c'est le capital, qui sera l'argent distribué à la fin du jeu (primes et vente des actions), qui est le plus important en quantité: il faut donc être présent dans les chaînes qui finiront la partie.

On peut ajouter au nombre des aspects tactiques les manœuvres que permet le fait que le total des actions de chaque chaîne est précisément fixé (25), et surtout l'utilisation de la règle d'échange des actions entre chaîne absorbée et chaîne absorbante à raison de deux contre une: si l'opération n'est pas toujours rentable en calcul financier net, elle peut cependant permettre de prendre une majorité, donc d'assurer une future prime, dans la chaîne absorbante.

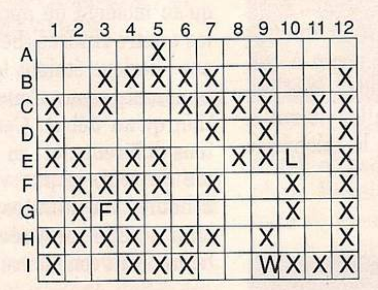


Figure 3: Fin de partie. Trois chaînes sont parvenues à la fin. Pour chacune, les actions sont révélées, et on procède au paiement des primes de majorité et à la vente de toutes les actions. Avec 24 pions, la chaîne Festival rapportera par exemple 9 000 F au premier majoritaire, 4 500 F au deuxième, et 900 F par action à tous les actionnaires.

Acquire est un grand jeu, qui laisse place au développement de stratégies diversifiées, notamment sur l'espace du damier, mais aussi à une bonne dose d'opportunisme pour profiter au mieux des occasions et savoir réorienter sa stratégie en fonction des événements majeurs de la partie: fusion non prévue, chaîne augmentant très vite, pion tiré ouvrant des possibilités nouvelles...

Un des attraits d'*Acquire* est aussi que contrairement aux jeux où l'objectif est de ruiner les autres (*Monopoly*), il n'y a pas d'élimination de joueurs. Chacun reste dans le jeu et participe à égalité d'influence tout au long de la partie. Celle-ci a une fin précise dépendant d'un critère physique et non économique, et il y a souvent des surprises dans le décompte des gains à la fin.

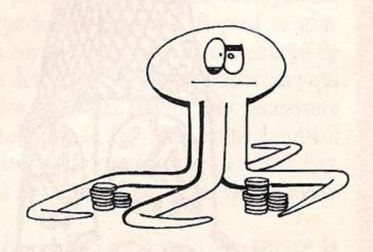
Une première partie est en général nécessaire aux débutants pour bien saisir le mécanisme d'enrichissement par les fusions de chaînes et la fin de jeu. Mais cela a peu d'importance car, après la première partie, rares sont ceux qui n'en demandent pas une autre... Il faut noter à ce sujet qu'un autre avantage du jeu est que la partie jouée en rythme normal dépasse rarement l'heure et demie.

VARIANTES

• Pour les calculateurs qui refusent l'effet de hasard des mémoires défectueuses, on peut permettre de noter les achats des adversaires, ou plus simplement de jouer à jeu d'actions ouvert: chaque joueur laisse voir ses actions et son argent disponible.

• Pour les joueurs pressés, une forme de "blitz" est possible en utilisant un damier réduit à 9×9 cases: les colonnes 10, 11 et 12 ne comptent pas, et les pions correspondants sont rejetés quand ils sont tirés. Le nombre de chaînes présentes simultanément sur le tableau est limité à 5. Chaque joueur reçoit 5 000 F au départ du jeu et ne tire que 5 pions. La partie dure une demi-heure environ.

• Les amateurs de risque et de rebondissements apprécieront la variante du "Krach": une chaîne qui atteint 26 pions est purement



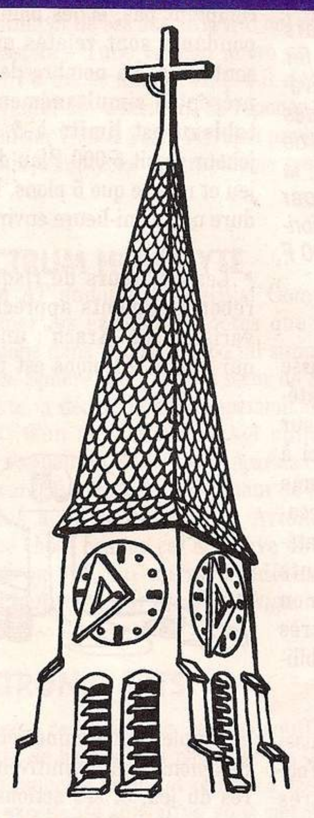
et simplement éliminée et détruite. Ses pions sont définitivement retirés du jeu, et ses actions perdent toute valeur. Pour tenir compte des conséquences du rejet des pions, la règle de fin de partie doit être légèrement modifiée: la partie s'arrête soit lorsque toutes les chaînes présentes sur le tableau ont au moins onze pions, soit lorsqu'il ne reste plus de pion à tirer.

FRANCOIS PINGAUD

TIC, TAC, TIC, TAC

La mesure du temps et son histoire n'ont sans doute jamais été autant à la mode. Une exposition leur est consacrée à la Cité des Sciences jusqu'au 27 août 1989, le professeur Rubik nous propose de remettre les pendules à l'heure, le Bicentenaire est toujours là pour rappeler la dernière réforme du calendrier grégorien...
Parmi tous ces objets qui mesurent ou enregistrent le temps, il en est deux, chacun à son échelle, qui constituent un bon filon en matière de problèmes: les horloges, qu'elles soient à aiguilles ou à affichage digital, et le calendrier avec toutes ses irrégularités.

DEUX CLASSIQUES



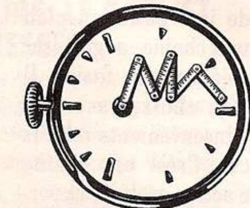
1. L'horloge du clocher
Lorsque l'horloge du clocher sonne les six coups de 6 heures, il s'écoule cinq secondes entre le premier et le sixième coup. Combien de temps s'écoule-t-il entre le premier et le quatrième coup lorsque 7 heures sonnent?

2. Combien de quarts?
Le temps d'une journée démarrant à minuit, combien de fois les deux aiguilles de l'horloge font-elles entre-elles un angle de 90°?

LE FILM A LA TELE

Ce soir-là, je regardais le film à la télé. Au bas du tableau de commandes se trouve une horloge à affichage digital. Je remarquai ce jour-là qu'au moment où apparut le mot FIN du film, les quatre chiffres (heures et minutes) indiqués par l'horloge étaient les mêmes qu'au début du film, mais aucun d'eux n'occupait la même position qu'au début. Ces quatre chiffres étaient tous différents, et, en consultant mon programme de télé, je pus vérifier que la durée de 2 heures 34 minutes annoncée correspondait bien à celle mesurée par l'horloge. A quelle heure avait commencé le film?

Note: si le nombre des heures est inférieur à 10, un seul chiffre s'allume pour l'indiquer, par exemple: 3.18 au lieu de 03.18

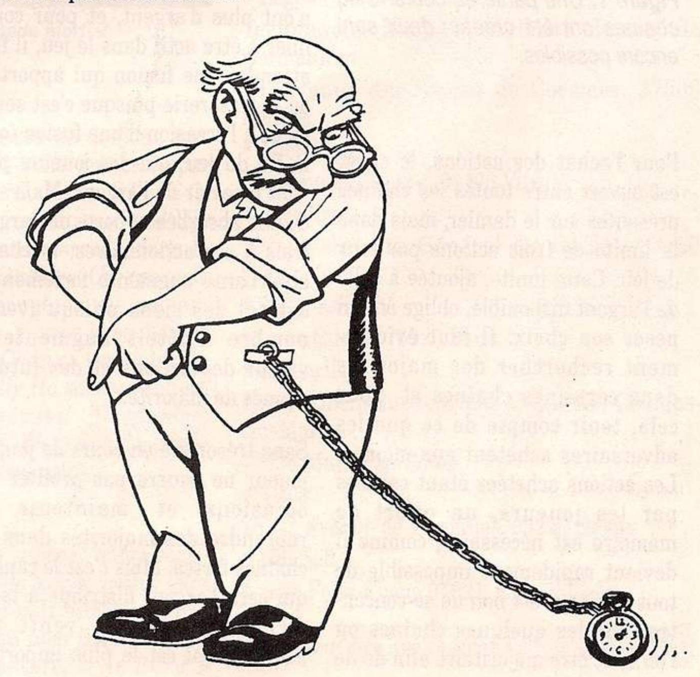


L'HORLOGE DE GUILLAUME

Tel père, tel fils. Le 1er mai 1989, Guillaume, le fils du Père Julien, remarque que le dateur de l'horloge de la cuisine indique lundi 31 au lieu de lundi 1er.
Sachant qu'un tour complet de remontoir fait tourner le dateur des jours de la semaine de 7 jours, et donc aussi d'autant celui des quantièmes du mois, qui en comporte 31, combien de tours de remontoir devra effectuer Guillaume pour que la date affichée soit un lundi 1er?

LA MONTRE DU PERE JULIEN

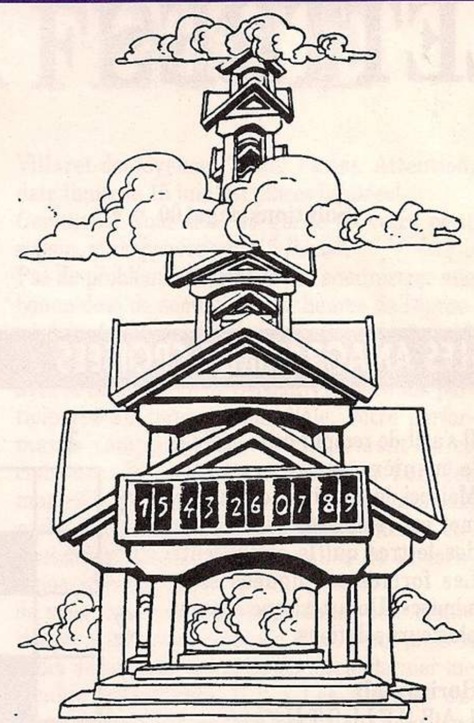
Le Père Julien prit sa retraite le dernier jour d'un mois qui ne comptait pas trente et un jours. Le lendemain matin, le dateur mécanique de sa montre indiquait donc tout autre chose que le 1er du mois suivant. Et Julien de se dire: *"A quoi bon avoir ma montre à jour maintenant? Avec des mois de 28, 29 et 30 jours, il arrivera bien un moment où la date indiquée sera la bonne."* Effectivement Julien avait raison: le 1er mai 1989, pour la première fois depuis son départ à la retraite, sa montre, qui ne s'est jamais arrêtée, affiche le bon jour.
A quelle date le Père Julien est-il parti à la retraite?



L'HORLOGE DU MUSEE DU TEMPS

Au-dessus de la grande entrée du musée, se trouve une horloge à affichage digital, composée de dix blocs afficheurs. Cette horloge indique également le jour, le mois et l'année. Lorsque le quantième du mois est inférieur à 10, le 0 ne s'affiche pas sur le 5e bloc. De même lorsque le nombre des heures est inférieur à 10, le 0 ne s'affiche pas sur le 1er bloc.
Le 26 juillet 1989 à 15h 43, pour la dernière fois de l'année, les dix chiffres de 0 à 9 s'inscrivent sur le fronton du musée. Après 1990, quand se reproduira un tel phénomène?





CRYPTARITHMES CALENDAIRES

Dans un cryptarithme, une même lettre représente toujours le même chiffre, un même chiffre est toujours remplacé par la même lettre, et aucun nombre ne commence par 0. Dans ces deux cryptarithmes, les multiplicateurs 12 et 28 ne sont là que pour éviter d'écrire de longues et fastidieuses additions. Donc les lettres peuvent prendre les valeurs des chiffres de ces multiplicateurs.

1) 12 × MOIS = ANNEE
Deux solutions.
2) 28 × JOVRS = FEVRIER
Une solution.

VENDREDI 13

Certaines années peuvent comporter trois vendredis 13. Tel était le cas en 1987 où le 13 février, le 13 mars et le 13 novembre sont tombés un vendredi. Cela se produit chaque année non bissextile commençant un jeudi.
Par quel jour doit commencer une année bissextile pour qu'elle comporte trois vendredis 13?

Solutions dans le prochain numéro

CALENDRIER PERPETUEL

0 / 4 1 5 / 2 / 3
0 / 7 1 8 / 2 / 6
n / c f s / v / m
a / d v t / in / il
j / e o o / r / i

Avec deux des cubes ci-dessus, on peut écrire n'importe quel jour du mois (de 01 à 31), le 6 et le 9 étant représentés par un même graphisme. Ce principe peut être étendu aux lettres. Le jeu des trois cubes alphabétiques reproduits ci-dessus permet d'écrire les trois premières lettres de n'importe quel mois de l'année en s'imposant comme contraintes d'écrire "il" la 3e lettre de juillet et "in" la 3e lettre de juin.

Pour réaliser un tel ensemble, on se sert de la propriété qu'ont certaines lettres minuscules (p et n) de pouvoir être retournées pour représenter une autre lettre (d et u). Si maintenant, au lieu de lettres minuscules, on désire obtenir un jeu de trois cubes avec des lettres majuscules (en s'imposant toujours les contraintes IL pour JUILLET et IN pour JUIN), rien n'y fait: c'est impossible. Cependant, si on se permet quelque liberté en jouant quelque peu sur le graphisme des lettres U et C en considérant un U couché comme un C, le problème devient possible. Comment doit-on, dans ces conditions, répartir les lettres sur les faces des trois cubes?

JEUX DE LETTRES

AGITER LE TIRAGE

Trouvez pour chaque paire de définitions, les mots correspondants, sachant que ce sont des anagrammes.
Exemple: caméléon: lézard arboricole; amoncèle: réuni en tas.

1 _ _ _ _ _ _ _ _ _
Fournir des capitaux
_ _ _ _ _ _ _ _ _
A l'origine de notre langue

2 _ _ _ _ _ _ _ _ _
Déshabillant
_ _ _ _ _ _ _ _ _
Vengeance ancestrale

3 _ _ _ _ _ _ _ _ _
Désira avidement
_ _ _ _ _ _ _ _ _
Penchant, aptitude

4 _ _ _ _ _ _ _ _ _
Vaste
_ _ _ _ _ _ _ _ _
Exceptionnels, peu communs

5 _ _ _ _ _ _ _ _ _
S'exposera à un châtiment
_ _ _ _ _ _ _ _ _
Amertume profonde

Solutions page100

LE POINT COMMUN

Trouvez pour chaque liste le point commun à tous les mots qui la composent:

1. PROLIFERE-MAIEUR-BOISE-CAMERA-BOCARD
2. COURANT-PLACE-ERE-POTEE-METAL
3. LIMONEUX-FRONTALIER-COCAINE-NATUREL-LIBERTE

LES ANAGRAMMES CROISEES

Il s'agit de remplir cette grille à la manière de mots croisés. Mais ici, la définition de chaque mot est remplacée par la liste des lettres qui le composent. Les formes conjuguées sont admises. Un astérisque signale plusieurs solutions.

Horizontal:
1. A B E F I L S T U (*)
2. A E I M O R R T U
3. A C E I L M N N U
4. E E E N R S T U V
5. E E E L N S T U V

Vertical:
1. A E E F I I L M R
2. A B E E M O R R T (*)
3. A E G L N N O T U (*)
4. E E G I N O S S U
5. E E E E L S S U V

	1		2		3		4		5
1									
		■		■		■		■	
2									
		■		■		■		■	
3									
		■		■		■		■	
4									
		■		■		■		■	
5									

JARNAC®

LA FILIERE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, "olé", essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord N, puis I, etc.) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres (les conjugaisons ne sont pas autorisées).

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	O	L	E						
N									
I									
R									
U									
C									
O									

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de neuf lettres. Saurez-vous trouver ces sept solitaires? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	B	A	N	T	O	U	E	S	
?	A	S	S	E	R	V	I	R	
?	A	R	L	E	Q	U	I	N	
?	A	L	L	E	G	U	E	R	
?	B	A	T	E	L	A	G	E	
?	B	I	M	E	T	A	U	X	
?	E	N	C	O	C	H	E	R	

LE COUP DE JARNAC

Votre adversaire passe avec la grille ci-dessous: il y a vingt-quatre possibilités différentes de lui infliger un coup de Jarnac, en ajoutant une ou plusieurs lettres du tapis à l'un des mots de la grille (on peut changer l'ordre des lettres). Combien en trouverez-vous?

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	E	N	F	A	I	T	E	R	
N	I	N	D	U	R	E	E		
X	R	I	F	A	I	N	E		
C	E	C	O	L	O	S			
	H	A	V	R	E				
	L	I	S	E					
	I	O	N						

UNE HISTOIRE DE FAMILLE

VOUS VENEZ DE LIRE NOTRE DOSSIER SUR LES JEUX GRANDEUR NATURE. VOUS N'Y TENEZ PLUS! VOUS AUSSI, VOUS VOULEZ VOUS Y METTRE. RIEN DE PLUS FACILE. PAS DE TENUES DE COSMAUNAUTES A CONFECTIONNER NI DE VILLAGES GAULOIS A RECONSTITUER. PAS D'EPEES MEDIEVALES NI DE PISTO-LASERS A BRICOLER! JUSTE QUELQUES DOCUMENTS A RECOPIER. ET VOUS ETES PRET A VIVRE CETTE HISTOIRE DE FAMILLE, AUSSI SIMPLE QUE SORDIDE! ARGH...

Organiser et jouer un scénario de jeu de rôle grandeur nature, c'est un peu comme mettre en scène et répéter les principaux moments d'un film. A quelques différences près toutefois. Dans un Grandeur Nature, le ou les metteurs en scène, les maîtres de jeu, sont les seuls à connaître les tenants et les aboutissants de l'histoire qui va prendre place. Les acteurs, les joueurs donc, n'en connaissent qu'un résumé, une mise en situation plutôt, et individuellement leur personnage et son "rôle" dans l'action. C'est la réunion de ces personnages et des informations qu'ils possèdent face à une situation critique qui crée l'histoire. Dans ce système, les maîtres de jeu se contentent d'encadrer les joueurs et de veiller au bon déroulement de la partie.

Si vous voulez jouer, pas organiser:

Vous avez raison c'est la meilleure place.
Cela suppose qu'un de vos amis sera l'organisateur. C'est lui qui vous indiquera où et quand se jouera la partie. D'ici là, il vous communiquera tout ce que vous devez savoir de votre personnage, de votre rôle, par l'intermédiaire d'une fiche sur laquelle seront reportés tous les renseignements "vous" concernant.

Au début du jeu, vous sera également distribué le matériel dont vous devez disposer: argent, documents, objets...

Jouer un rôle ne nécessite aucun don d'acteur. Les personnages sont simples, et c'est plus les actions qu'ils accomplissent (le jeu) que leur personnalité (le rôle) qui sont importantes. Néanmoins, lorsque chacun fait un effort pour incarner son personnage (travestissement, grimage, tics, manies, ...), l'ambiance n'en est que meilleure. Pour l'instant, vous comprendrez que vous ne devez pas en savoir plus et, en tout état de cause, que vous ne devez pas lire le scénario qui suit. Seul le maître de jeu, arbitre et organisateur, doit connaître et maîtriser l'ensemble des éléments.

Vous désirez organiser ce scénario?

Vous avez bien raison c'est la meilleure place.
Vous allez devoir réunir de quinze à vingt joueurs pour cette aventure. Lisez bien le scénario et suivez les indications. Rien ne vous empêche de prendre un rôle à condition de vous efforcer de ne pas faire profiter votre personnage des informations que vous avez. Soyez impartial: dans un jeu de rôle il n'y a ni gagnants ni perdants. Il n'y a que des joueurs qui désirent vivre une aventure en commun: chacun d'eux possède des objectifs personnels qu'il essaie de réaliser pour sa seule satisfaction.

Résumé de l'histoire:

(A communiquer à chaque joueur.)

Ce scénario met aux prises une riche famille, principal actionnaire



d'une entreprise de pointe, avec le reste de l'actionnariat. Magouilles, diplomatie, rumeurs et scandales devraient émailler ce jeu qui ne manquera pas d'ambiance.
Interaxions est une petite entreprise (quatre salariés) d'informatique qui vient de percer sur le marché international de par la qualité de ses produits. C'est une société anonyme, ce qui signifie qu'elle a été conçue sur la base d'un actionnariat. Les principaux actionnaires font partie d'une même famille, les Duchâteau, qui, avec l'appui d'une tierce personne, André Faron, contrôle la société. Mais ce dernier vient de décéder et ses parts vont être redistribuées par un système de vente aux enchères (ce qui ne correspond en aucun cas à la réalité). Tous les actionnaires et les employés sont donc réunis dans ce but. Ce qui va être l'occasion de régler des comptes! Au début du jeu vous recevrez le"matériel" que possède votre personnage. Dès votre arrivée, vous devez oublier qui vous êtes et incarner votre personnage, autant que possible. Très vite, l'avocat de la société, Me Lenoir, vous fera part du règlement de la vente. Sauf changement dont vous serez averti, les grandes lignes en sont:
- les quinze actions de André Faron sont mises en vente,
- seuls les actionnaires peuvent faire des offres d'achat,
- les résultats définitifs seront connus en fin de jeu,
- toutes les demi-heures, chaque actionnaire peut déposer, dans une urne prévue à cet effet, une offre d'achat.
- après quoi, Me Lenoir ouvre l'urne et lit les propositions,
- à chacun des cinq premiers tours, une seule action est mise en vente. La proposition la plus forte l'emporte. Au sixième tour, ce sont les dix actions restantes qui sont mises en vente. Chacun indiquera donc cette fois le nombre d'actions qu'il désire, ainsi que le prix qu'il en offre,
- le prix unitaire de base est de 10 000 F.

A tout moment vous pouvez demander discrètement au maître de jeu un renseignement. Tout ce qui est porté sur votre fiche est supposé vrai, et vous devez le respecter. Si votre personnage a des ennuis pendant le jeu, rappelez-vous que ce n'est qu'un jeu et faites contre mau-

Cher Maître,

Je vous écris de Cannes où je traite actuellement des affaires urgentes. Je me prépare à signer un important contrat qui porte sur plus de 100 millions de francs. Vous vous doutez que je compte sur vous pour me conseiller quant à l'exploitation de cette somme d'argent. J'envisage de la placer pendant deux ou trois jours, le temps de réaliser quelques bénéfices, avant de l'enregistrer dans les comptes de DFC.

Je vous prie donc de bien vouloir étudier cette question afin que, dès mon retour, je puisse enclencher ce processus.

E. Duchâteau

Document n° 1

vaise fortune bon cœur. Votre but est de vous amuser en découvrant les autres personnages et ce qu'ils savent. Vous chercherez à remplir vos objectifs, portés sur votre fiche. Il n'y a pas vraiment de gagnants dans un jeu de rôle, mais vous pourrez juger de votre performance à la réussite ou non de vos objectifs. A la fin du jeu, lorsque les actions de Faron auront trouvé acquéreur(s), vous pourrez tous débattre du devenir d'*Interaxions*. Faut-il congédier certains employés ou au contraire en embaucher? Organisez donc un conseil d'administration avec la nouvelle répartition... Et amusez-vous bien!

(Désormais le texte est réservé à l'usage strict du maître de jeu.)

Comment procéder?

Dans un premier temps lisez l'ensemble du scénario pour vous faire une idée globale de l'histoire et des interactions entre les personnages. Puis revenez sur chaque personnage pour bien le connaître. En tant qu'organisateur, maître de jeu (MJ), vous devrez préparer divers objets et reproduire (ou découper) plusieurs documents. Rassurez-vous, votre travail sera simple et nous vous garantissons une grande partie de jeu de rôle.

Préparation:

• Le scénario peut se jouer de jour ou en soirée, en intérieur ou dans un jardin en profitant d'un beau soleil. Quelle que soit l'option choisie, prévoyez une collation pour tous, car la partie devrait durer au moins quatre heures (chaque joueur pourrait verser une participation financière).

• Vous devez vous procurer des billets de banque de type *Monopoly* en coupures de 5 000, 10 000 et 50 000 au moins. Des billets de 100 000 seront les bienvenus, mais le jeu nécessite des petites coupures. Chaque joueur recevra son dû en arrivant.

• Les fiches de personnages peuvent être photocopiées telles quelles ou reproduites à votre goût (surtout si vous comptez faire des aménagements). La plupart des documents écrits sont prêts à jouer.

• Vous devez vous procurer une urne de vote ou, plus vraisemblablement, la fabriquer. Une boîte en carton dans laquelle vous pratiquerez une fente fera parfaitement l'affaire.

• Prévoyez du papier et des stylos pour les votes, ainsi que deux jeux de 52 cartes pour d'éventuelles parties de poker (ou tout autre jeu qui n'est pas de pur hasard et qui permettra de faire changer de main de conséquentes sommes d'argent).

• Que vous jouiez en intérieur ou en extérieur, aménagez des lieux où les personnages pourront négocier en secret sans être au contact avec les autres (pièces, jardin, ...).

• Le scénario comprend, à la base, huit rôles masculins et sept rôles féminins (dont quatre couples). Viennent s'y ajouter cinq rôles optionnels. Sachez cependant que certains personnages peuvent facilement changer de sexe si vous en avez besoin (voir Aménagements).

• Envoyez à chaque joueur une invitation avec la liste des personnages (voir plus loin) et le résumé de l'histoire (ci-dessus).

Déroulement du jeu:

• Que vous jouiez en soirée ou dans la journée vous devez compter environ quatre heures de jeu entre l'arrivée des invités et la conclusion. Cependant, si vous trouvez cela trop long, il est possible de raccourcir le temps de jeu (voir Aménagements).

• Pour faciliter la présentation du scénario et de son timing, nous imaginerons qu'il se déroule entre 14h30 (arrivée des invités) et 18h30 (conclusion).

• En voici donc le timing précis:

- 14h30: arrivée des premiers invités; les personnages font connaissance et se regroupent par affinités.

- 15h00: intervention de Me Lenoir qui expose la situation et le système d'enchères par vote. Les personnages sont invités à déposer leur offre d'achat avant 15h30.

- 15h30: ouverture de l'urne et lecture des propositions. La première action est vendue à celui qui a fait la plus forte offre. Les personnages sont invités à faire une nouvelle proposition une deuxième fois avant 16h00.

- 16h00: lecture des nouvelles propositions. Ce système continue, de demi-heure en demi-heure, jusqu'à 18h00.

- 18h00: les personnages déposent dans l'urne leurs propositions pour les actions restantes. Ces dernières sont vendues en fonction des offres.

- 18h30: jusqu'à cette heure les personnages sont invités à débattre de ce qui s'est passé et de l'avenir de la société. Fin du jeu.

Note: dans le courant du jeu, sous la pression de certains personnages, une table de jeu sera très certainement mise en place.

Liste des personnages:

- Me Lenoir: avocat de la société *Interaxions* et d'Edmond Duchâteau; chargé de la succession.

- Edmond Duchâteau: principal actionnaire (25%), l'aîné de la famille; industriel.

Le 06/03/89

Madame,

C'est une mère indignée, outrée et scandalisée qui vous écrit. Vous fréquentez mon fils Antoine depuis quelque temps et vous l'emmenez dans des endroits où à son âge il ne devrait pas aller. Vous exploitez sa naïveté et sa jeunesse, abusant de lui et de sa candeur. Je pourrais faire appel à la police, ce qui, pour une personne de votre condition, entraînerait un scandale. Je préfère croire qu'après cette lettre, vous stopperez net vos relations avec mon fils. Savez-vous vraiment ce qu'est un jeune homme de quinze ans; avez-vous réalisé que vous l'avez souillé à jamais? Je vous intime donc l'ordre de ne plus venir le chercher à la sortie du lycée et de ne plus chercher à le voir. Sans quoi...

La mère d'Antoine

Document n° 2

CLINIQUE DU PRE VERT
Dr. Anatole BRAMS.

Le 14/09/88

Je soussigné, Dr. Anatole Brams, atteste avoir pratiqué sur Mme Monique Duchâteau une interruption volontaire de grossesse au stade 02. L'opération est une réussite totale et je ne prévois aucun trouble postopératoire.

Dr. Brams

document n° 3

- Monique Duchâteau: son épouse, n'est pas actionnaire.
- Isabelle Rocher cousine d'Edmond, veuve depuis peu et réputée excentrique. Possède 14%.
- Charles Duchâteau: le cadet du "clan"; homme d'affaires (10%).
- Nicole Duchâteau: son épouse; styliste de mode, elle vient de créer sa propre ligne.
- Lucien Dreyer: petit actionnaire (10%), fonctionnaire et peu remarquable.
- Julie Charpentier: célibataire, artiste peintre. Possède 13%.
- Fabrice Charpentier: son frère; possède aussi 13%; cadre supérieur.
- André Faron: le défunt; il possédait les 15% restants.
- Bertrand Morel: directeur d'*Interaxions*; ami d'Edmond Duchâteau.
- Henriette Morel: son épouse fidèle.
- Christina Van Hapel: gérante de la société; femme active.
- Otto Van Hapel: son mari, administrateur de biens.
- Didier Crampon: concepteur et programmeur à *Interaxions*.
- Géraldine Ardouin: conceptrice et graphiste à *Interaxions*. Avec Crampon, elle est considérée comme un génie dans son genre.

Note: les personnages optionnels sont donnés plus loin

Les personnages:

• Lenoir Patrick, avocat de la société *Interaxions* et d'Edmond Duchâteau, marié.

Portrait:

Vous êtes l'avocat d'Edmond Duchâteau et de la société *Interaxions*. C'est vous qui, aujourd'hui, allez organiser la succession de Faron. Avouons-le, le succès d'*Interaxions* et la fierté que vous éprouvez de travailler pour les Duchâteau vous sont montés à la tête. Vous vivez désormais au-dessus de vos moyens, toujours prêt à épater la galerie. Grande villa, tailleurs et restaurants de luxe sont votre programme quotidien. Vous venez même d'acheter une voiture de sport italienne que vous n'avez pas réellement pu payer. Après avoir reçu plusieurs injonctions à payer votre dû sur cette voiture, vous vous êtes décidé à emprunter 150 000 F qui vous manquaient à Christina Van Hapel. Cette dette s'ajoute à d'autres et vous êtes au bord de la ruine. Edmond, qui détourne parfois des fonds avec vos conseils, pourrait peut-être vous aider...

Objectifs:

Vous devez:

- organiser la succession de Faron (voyez vos instructions ci-dessous)
- redresser si possible votre situation financière.

Matériel:

Vous disposez de 15 000 F et d'une lettre qu'Edmond Duchâteau vous a écrite récemment (document n° 1). Dans celle-ci, il vous demande des conseils pour détourner des fonds de son entreprise, la société *DFC*.

Les personnages concernés (les actionnaires) doivent indiquer par écrit leur nom (évidemment) ainsi que le montant de leur offre. Lors du dernier tour, ils doivent également indiquer le nombre d'actions sur lequel porte leur offre (de 1 à 10). Ils doivent savoir qu'au bout du compte les offres les plus élevées seront prioritaires (les prix unitaires les plus élevés).

Exemple:

Imaginons qu'à 18h00 les propositions soient les suivantes: Edmond Duchâteau demande les dix actions à 25 000 F chacune; L. Dreyer demande cinq actions à 30 000 F et Charles Duchâteau propose d'acheter trois actions à 35 000 F l'une. C'est Charles qui est prioritaire et sera servi en premier, puis Dreyer et enfin Edmond qui n'emportera que les deux actions restantes.

Ce système doit être expliqué clairement aux joueurs par Me Lenoir dès 15h00.

CLINIQUE BEAULIEU
TOXICOLOGIE
Dr. C. MANGIN

Sujet: Mlle ARDOUIN Géraldine
Objet: cure de désintoxication alcoolique
Durée: deux mois
Résultat: positif
Remarques: malade chronique que nous traitons pour la troisième fois. Un travail régulier dans un climat amical aiderait à éviter une rechute.

Dr. MANGIN

document n° 4

Notes concernant Me Lenoir:

Ce personnage conviendra très bien au MJ. Grand ordonnateur de la soirée (journée), Me Lenoir joue un rôle charnière, car il supervise la succession de Faron. C'est pourquoi ce rôle de confiance peut convenir au MJ. Cependant, vous pouvez choisir de jouer un rôle de maître de cérémonie, en dehors du jeu, chargé de l'accueil et du bien-être des invités.

Me Lenoir organise donc les enchères. Lui seul doit ouvrir l'urne et il doit veiller à ce que personne d'autre ne le fasse. Il doit expliquer au début du jeu le procédé et surveiller son bon déroulement. Si vous ne jouez pas ce rôle, il est indispensable que vous informiez ce joueur de ses obligations. Toutes les demi-heures il doit ouvrir l'urne et donner lecture des offres d'achats.

Si vous le désirez, vous pouvez autoriser tous les personnages à faire des propositions, et non pas seulement les actionnaires. Cela complique la situation et la rend plus pointue.

Seules les propositions écrites et déposées dans l'urne sont valables: après chaque dépouillement, la vente s'effectue et doit être réglée immédiatement. L'offre d'un personnage ne pouvant payer l'intégralité de son offre est totalement annulée.

• Duchâteau, Edmond, industriel, marié.

Portrait:

Vous êtes, avec les autres membres de la famille Duchâteau (votre frère et votre cousine), à l'origine de la société *Interaxions*. Vous en êtes le principal actionnaire avec 25% des

Extrait de Casier Judiciaire.
Article n° 28-KB-237
Feuillet n°3.

Demande de résumé.

Entre le 01/01/1978 et le 31/12/1979, la dénommée CARON Henriette fut interpellée dix-huit fois par la brigade des mœurs et inculpée quatre fois pour racolage sur la voie publique et incitation de mineurs à la débauche, pour un total de six mois d'incarcération dont quatre avec sursis.

document n° 5

parts, et votre clan contrôle presque la majorité absolue (49%). Jusqu'à présent vous avez surveillé la destinée d'*Interaxions* grâce à l'appui de Faron qui disposait de 15% et à votre autorité sur Charles que vous jugez bien moins responsable que vous. Vous êtes orgueilleux et dirigiste, souvent inflexible et peu ouvert aux changements radicaux. Votre carrière industrielle est émaillée de magouilles, car tous les moyens sont bons pour obtenir la puissance. Encore récemment, vous avez détourné des fonds de votre société, la DFC, dont vous êtes le P.-D.G., grâce aux conseils de Me Lenoir; mais personne ne s'en est aperçu. Votre entente est parfaite avec votre cousine, plus conventionnelle avec votre épouse qui détient pourtant l'essentiel de vos finances. De plus, Bertrand Morel est un de vos amis, ce qui ne gâte rien.

Objectifs:

La mort de Faron vous pose un énorme problème. Vous perdez le soutien qui vous donnait la majorité absolue et vous risquez de ne plus être le premier actionnaire. Vous êtes donc bien décidé à acquérir ses actions ou, au pire, à les laisser à votre cousine ou à votre frère. Vous pourrez toujours vous arranger avec eux.

Vous devez:

- obtenir les actions de Faron,
- quoi qu'il en soit conserver la majorité absolue au sein de la famille.

Matériel:

Vous disposez de 100 000 F et de 25 actions de la société *Interaxions*.

• Duchâteau, Monique, sans profession, mariée.

Portrait:

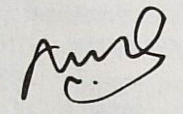
Qu'il est doux de faire partie du "clan" Duchâteau, n'est-ce pas? Oh certes, vous ne détenez pas directement le pouvoir, mais vous en dépensez les fruits sans vergogne. Vous êtes ainsi liée à votre mari plus par intérêt que par sentiment: d'ailleurs vous aimez secrètement Roger Frapier qui vous le rend bien (ne tenez pas compte de ceci si ce personnage n'est pas représenté). En revanche, vous n'appréciez pas beaucoup l'excentricité de votre cousine Isabelle et vous avez tendance à l'éviter. Vous adorez dépenser de l'argent, et c'est pour cela que vous serez très attentive au devenir des actions de Faron. Vous œuvrerez au besoin pour la continuité et pour que la famille garde le pouvoir. Il ne faudrait pas qu'on apprenne que vous avez subi cette année un avortement car même votre mari l'ignore. Vous craignez que Nicole ne soit au courant.

Ecole Supérieure de Commerce et de Gestion.
Bureau du directeur

à M.MOREL Bertrand
Etudiant en troisième cycle

Monsieur,

Suite aux résultats déplorables que vous obtenez et à vos absences répétées, sans parler des différends qui vous opposent à certains professeurs, je suis au regret de vous signifier que vous n'êtes pas autorisé à poursuivre vos études dans cet établissement.



Le directeur

Document n°7

Objectifs:

Aucun doute, vous devez rester dans le camp majoritaire. Vous détenez les finances de votre foyer et vous pouvez, si vous le désirez, les utiliser pour favoriser cette situation.

Vous devez:

- rester dans la majorité afin de conserver votre train de vie.

Matériel:

Vous disposez de 400 000 F.

• Rocher, Isabelle, sans profession, veuve.

Portrait:

Vous êtes le type même de la veuve joyeuse. Depuis la mort de votre riche mari, dans des circonstances que vous seule pouvez expliquer (vous l'avez empoisonné à l'arsenic!), vous avez sombré dans l'excentricité, le luxe et le vice. Soirées mondaines, garden parties, cocktails: on vous voit partout. Cela vous amuse follement car vous avez enfin le sentiment de vivre. Vous fréquentez même en secret de jeunes et beaux adolescents, mineurs le plus souvent. Mais vous êtes consciente que cette folie douce n'est possible que grâce à votre puissance. Votre entente parfaite avec votre cousin Edmond pourrait ne plus suffire si les actions de Faron tombaient en de mauvaises mains. Aussi allez-vous suivre de près l'évolution du partage de ses actions.

Objectifs:

Vous faites partie du camp majoritaire, et il est hors de question que cela change. Vous contrôliez, Edmond et vous, la destinée de la société *Interaxions*, avec l'appui de Charles et de Faron. La mort de ce dernier et l'inconstance de Charles mettent en péril votre situation.

Vous devez:

- rester dans le camp majoritaire par tous les moyens,
- vous montrer exhubérante, être partout, écouter toutes les conversations,
- éviter tout scandale compromettant.

Matériel:

Vous disposez de 350 000 F et de 14 actions de la société *Interaxions*.

• Duchâteau, Charles, homme d'affaires, marié.

Portrait:

Vous êtes le cadet de la famille Duchâteau, ce qui veut dire que vous avez toujours été moins estimé qu'Edmond. Vous êtes dans son ombre depuis l'enfance. Votre mariage, purement conventionnel, n'a rien changé et vous entretenez avec votre épouse des relations bien superficielles. D'ailleurs Géraldine Ardouin est depuis un an votre maîtresse. La mort de Faron est peut-être l'occasion de certains changements, même si vous êtes conscient que le "clan" Duchâteau vous a apporté un certain train de vie et des relations utiles. Encore récemment, l'administrateur Van Hapel, le mari de Christina, vous a prêté secrètement 200 000 F pour éponger une dette de jeu.

Objectifs:

Obtenir les actions de Faron dépasse vos possibilités financières: dom-

Société BERRARI.
8, avenue Leclerc.

Monsieur Lenoir,

Sauf erreur de notre service contentieux, nous vous rappelons que vous êtes débiteur de la somme de 495 000 F pour l'achat d'un véhicule Berrari GTI Turbo XS, en date du 18/11/88. Ce présent courrier fait suite à ceux du 25/11/88 et du 12/12/88 et sera le dernier avant la mise en place d'une procédure judiciaire.
Persuadés qu'il s'agit d'un oubli de votre part, nous espérons recevoir très prochainement le solde indiqué.

M. Jacommo
Responsable du service contentieux

document n° 6

mage! Vous pouvez cependant envisager de négocier avec les Charpentier ou Lucien Dreyer dans le but de former une nouvelle majorité. Vous savez que vous nagerez en eau trouble, mais vous en avez l'habitude.

Vous devez:

- essayer de rompre les anciennes alliances,

- dans tous les cas de figure, rester dans le camp majoritaire, quel qu'il soit.

Matériel

Vous disposez de 75 000 F et de 10 actions de la société *Interaxions*. Vous avez intercepté une lettre adressée à Isabelle Rocher, votre cousine, qui montre que celle-ci a des mœurs que la morale réprouve (document n° 2).

• Duchâteau, Nicole, styliste de mode, mariée.

Portrait:

Jeune et ambitieuse, vous avez créé cette année une ligne de vêtements pour femme que les critiques ont saluée pour son originalité et sa qualité. Vous vivez, en effet, un peu en marge des affaires de la famille Duchâteau que vous n'appréciez guère; votre mariage avec Charles était plutôt conventionnel, même si vous lui portez, après coup, une certaine affection. Vous êtes pourtant toujours à l'écoute des rumeurs qui circulent sur les membres du "clan" et vous pourriez bien être amenée à divulguer certaines informations que vous possédez.

Objectifs:

Vous possédez certains renseignements fort intéressants sur plusieurs personnes présentes aujourd'hui. Vous avez le choix de les utiliser comme bon vous semblera. Vous pouvez aider votre mari à obtenir les actions de Faron ou faire cavalier seul et monnayer vos informations auprès des intéressés. Observez l'évolution de la situation et agissez en conséquence.

Vous devez:

- exploiter au mieux les informations que vous possédez.

Matériel:

Vous possédez 75 000 F et trois documents. Le premier montre que Monique Duchâteau a subi un avortement, secret sans aucun doute (document n° 3). Le deuxième indique clairement que Géraldine Ardouin est une alcoolique chronique (document n° 4). Enfin le dernier prouve que Henriette Morel est une ancienne prostituée (document n° 5).

• Dreyer, Lucien, fonctionnaire, célibataire.

Portrait:

Vous êtes le plus petit actionnaire de la société *Interaxions*, avec Charles Duchâteau (10%), et vous n'avez jamais pu vous faire entendre au sein du conseil d'administration. Pourtant ce ne sont pas les idées qui vous manquent (moderniser le matériel informatique, ouvrir une filliale à Toulouse,...). Habitué au vote blanc, vous êtes considéré par beaucoup comme un individu pâle et sans personnalité. La libération des 15% de Faron vous donne l'occasion de vous distinguer et de devenir aussi puissant que Edmond Duchâteau. Sous votre légendaire timidité se cache une ambition démesurée... C'est cette même ambition qui vous a fait plonger récemment dans l'illégalité puisque vous avez investi dans le trafic de drogue. Suite à une rencontre fortuite, vous avez effectivement tenté un "coup" qui vous a rapporté 200 000 F.

Objectifs:

Il vous faut les actions de Faron. Mais vos moyens financiers ne vous permettront peut-être pas de les arracher normalement à la vente aux enchères contre les Duchâteau. Aussi êtes-vous prêt, malgré votre manque de confiance et votre timidité, à exploiter tout avantage comme les documents compromettants que vous possédez.

Vous devez:

- obtenir les actions de Faron,

- sinon, renverser la majorité et vous inscrire dans la nouvelle,

- exploiter au mieux les documents que vous possédez.

Matériel:

Vous disposez de 250 000 F et de 10 actions de la société *Interaxions*. Vous vous êtes procuré un document qui prouve que Me Lenoir est endetté jusqu'au cou (document n° 6). Un autre montre que Bertrand Morel n'a pas les compétences qu'il prétend avoir (document n° 7).

• Charpentier, Julie, artiste peintre, célibataire.

Portrait:

Vous êtes peintre. Comme des centaines d'autres artistes peu connus vous vivez plus ou moins bien, au gré des opportunités d'expositions. Avec votre frère Fabrice, vous représentez plus d'un quart des parts de la société *Interaxions*: cela vous a coûté, en son temps, toutes vos économies.

Les actions de Faron, si vous les possédiez, ne feraient qu'accroître votre influence, et, peut-être, si vous trouvez un partenaire, vous permettraient d'être dans le camp majoritaire. Vous souffrez en effet de la domination du "clan" Duchâteau et vous désirez ardemment le changement. Vous avez compris que Charles Duchâteau est la brebis galeuse de la famille et vous espérez un changement d'alliance de sa part. Quoi qu'il arrive, vous soutiendrez votre frère comme lui-même vous soutiendra. Vous entretenez aussi d'excellentes relations avec Christina Van Hapel en qui vous trouverez une alliée.

Objectifs:

Votre frère vous a téléphoné ce matin pour vous dire qu'il avait des informations concernant Isabelle Rocher susceptibles de vous aider. Parlez-en avec lui, car cela peut être utile à votre cause.

Vous devez:

- obtenir pour vous ou votre frère les actions de Faron,

- essayer de dégager une majorité dont vous feriez partie.

INFORMATIQUE 2020
128, rue Dagorno

Le 26/03/89

Chère madame,
Suite à nos précédents courriers et à nos divers contacts téléphoniques, je tiens à vous renouveler les propositions de la direction d'*Informatique 2020*, à savoir:
- engagement pour trois ans, renouvelable
- augmentation de 20% de votre salaire par rapport à votre précédent emploi
- intéressement aux bénéfices de l'entreprise.
Je veux croire, madame, que vous accorderez votre attention à cette proposition et que vous l'accepterez très prochainement. En attendant votre réponse, veuillez croire en nos sincères salutations.

Document n° 9

PHARMACIE DE L'HOTEL DE VILLE.

Le 05/06/88

Pour Mme ROCHER Isabelle.
Délivrance de 15 mg d'arsenic en solution.
2 gouttes/jour dans un verre d'eau pendant une semaine.
Si les symptômes persistent, consultez votre médecin traitant.
Le client est informé de la toxicité du présent produit.
En aucun cas la dose prescrite ne devra être dépassée sans consultation.

Document n° 8

Dreyer,
Rendez-vous à 18 heures dans deux jours au point convenu. Amène les 100 000 F. Je te contacterai ensuite dans les trois jours pour te payer ton dû, c'est à dire 300 000 F. J'ai un acheteur pour la drogue.

Document n° 10

Matériel:

Vous disposez de 50 000 F et de treize actions de la société *Interaxions*.

• Charpentier, Fabrice, cadre supérieur, célibataire.

Portrait:

Avec votre sœur vous détenez plus d'un quart des parts de la société *Interaxions*. Comme elle, cela vous a coûté en son temps l'essentiel de vos économies, et, pour autant, vous n'avez aucun poids face au "clan" Duchâteau. Les actions de Faron, si vous les possédiez, ne feraient qu'accroître votre influence et peut-être, si vous trouvez un partenaire, vous permettraient d'être majoritaire. Cependant, vos moyens financiers sont réduits: aussi proposerez-vous une partie de poker au cours de la soirée (journée) avec l'espoir de remplir vos caisses. Dans tous les cas de figure, vous soutiendrez votre sœur comme elle-même vous soutiendra. Vous lui avez téléphoné ce matin pour lui dire que vous disposiez d'un document compromettant pour Isabelle Rocher. Vous entretenez aussi d'excellentes relations avec Christina Van Hapel en qui vous trouverez une alliée. C'est d'ailleurs par son mari que vous n'aimez pas, mais qui est administrateur de biens, que vous avez trouvé un logement en ville.

Objectifs:

Le document que vous possédez est peut-être un moyen de pression efficace pour influencer le déroulement des enchères. Parlez-en avec votre sœur et, par exemple, laissez-la l'exploiter pendant que vous organiserez un poker (ou un autre jeu d'argent).

Vous devez:

- obtenir pour vous ou votre sœur les actions de Faron,
- essayer de dégager une majorité dont vous feriez partie,
- organiser une partie de poker (ou autre jeu d'argent),
- exploiter au mieux le document que vous possédez.

Matériel:

Vous disposez de 80 000 F et de 13 actions de la société *Interaxions*. En outre, vous avez un document qui montre que Isabelle Rocher s'est procuré, peu de temps avant la mort de son riche mari, une certaine quantité d'arsenic... (document n° 8)

• Morel, Bertrand, directeur d'*Interaxions*, marié.

Portrait:

Vous êtes un arriviste, un charlatan et un escroc. Ami d'Edmond, c'est grâce à lui que vous êtes à la tête de la société. Car, en fait, vous n'avez pas vraiment les compétences pour diriger une telle entreprise: vous n'avez jamais réussi à décrocher le moindre diplôme commercial ou de gestion, mais personne ne le sait. Peu importe donc puisque Edmond vous croit capable, et que Christina Van Hapel, que vous n'aimez guère, gère parfaitement la société. Jouez votre rôle et œuvrez pour que la mort de André Faron ne change pas la répartition de l'actionnariat. Les Duchâteau sont avec vous, les autres...Votre épouse sera présente pour cette réunion et cela vous rassure, car elle est un soutien moral essentiel pour vous: vous formez un couple très uni.

Je soussigné Patrick Lenoir, avocat, reconnais devoir la somme de 150 000 F à Mme Christina Van Hapel. Cette dernière pourra récupérer son avoir sur présentation de ce document.

Document n° 11

Objectifs:

Bien sûr vous tenez à ce que la mort de Faron ne change rien à votre statut. Vous aiderez donc au besoin le "clan" Duchâteau afin que celui-ci garde la majorité des actions.

Vous possédez par ailleurs un moyen de pression sur Christina Van Hapel: cela sera peut-être utile.

Vous devez:

- œuvrer en faveur du clan Duchâteau afin de préserver votre situation.

Matériel:

Vous disposez de 80 000 F et d'un document qui montre que Christina Van Hapel est en contact étroit avec une société concurrente d'*Interaxions* (document n° 9).

• Morel, Henriette, sans profession, mariée.

Portrait:

Elevée en province, vous êtes arrivée en ville seule à l'âge de seize ans, votre famille ne pouvant assurer votre éducation. Très vite vous avez été prise dans l'engrenage de la prostitution et, durant sept ans, vous avez arpenté les trottoirs des quartiers chauds. Puis vous avez rencontré par hasard celui qui allait devenir votre mari. Coup de foudre, grand amour, vous lui êtes entièrement dévouée et vous l'aimez sincèrement, ce qu'il vous rend bien. Vous savez qu'il n'a pas les diplômes requis pour assurer sa fonction mais vous le soutenez avec conviction. Bien que vous soyez étrangère aux problèmes de la société *Interaxions*, vous comprenez bien que la mort de André Faron peut remettre en cause son statut. Enfin, grâce à vos anciennes relations dans le "milieu", vous avez appris que Lucien Dreyer s'est livré récemment à une opération illégale.

Objectifs:

Vous êtes prête à soutenir votre mari quoi qu'il arrive. Vous désirez que les Duchâteau garde la majorité car ils appuient votre époux.

Vous devez:

- soutenir votre mari en utilisant au besoin le document que vous possédez,
- faire en sorte que, quoi qu'il advienne, votre époux conserve sa situation.

Matériel:

Vous disposez de 20 000 F et d'un document qui montre que Lucien Dreyer a participé récemment à un trafic de drogue (document n° 10).

• Van Hapel, Christina, gérante de la société *Interaxions*, mariée.

Portrait:

Vous êtes mariée depuis déjà dix ans à Otto Van Hapel, administrateur de biens, escroc et voleur.

Vous êtes consciente que votre mari abuse de sa position pour accroître régulièrement sa fortune.

Mais cela vous importe peu, car vous faites chambre à part depuis plus de huit ans. Ses affaires ne vous intéressent pas tant votre travail vous passionne et vous satisfait. *Interaxions* est une entreprise d'avenir que vous gérez admirablement depuis le début. A tel point que *Informatique 2020*, la société concurrente, vous a sollicité plusieurs fois. Jusque-là vous avez refusé toute proposition, mais la domination du "clan" Duchâteau commence à vous gêner de par son conformisme et son immobilisme. La mort de Faron pourrait bien changer cette situation et, si ce n'est pas le cas, vous pourriez bien vous décider à passer la main. Dans ce cas, si vous voyez que rien ne va changer, vous concluerez un accord avec Sylvie Leroy qui est, incognito, au service d'*Informatique 2020* (si ce personnage n'est pas représenté, vous vous contenterez d'annoncer votre décision à la fin du jeu).

Vous entretenez d'excellentes relations avec les Charpentier qui, eux, souhaitent du changement.

Objectifs:

Vous devez:

- aider les Charpentier à renverser les Duchâteau,
- si cela n'aboutissait pas, signer un accord avec Sylvie Leroy (voir ci-dessus).

Matériel:

Vous disposez de 50 000 F et d'une reconnaissance de dettes de Me Lenoir en votre faveur pour un montant de 150 000 F. Celui-ci vous les a empruntés récemment, avec une grande discrétion, sans vous fournir d'autre explication (document n° 11).

• Van Hapel, Otto, administrateur de biens, marié.

Portrait:

D'origine hollandaise, vous êtes un administrateur de biens véreux et sans scrupule. Vous exploitez la crédulité des gens pour vous enrichir. Il est vrai que vous avez des dépenses puisque vous jouez beaucoup et perdez trop souvent à votre goût. Ah! quand le démon du jeu vous tient... Cette passion, vous ne la partagez pas avec votre femme parce que vous ne partagez pratiquement plus rien avec elle. Mariés depuis dix ans, vous faites chambre à part depuis huit. Peu vous importe; vous avez vos habitudes dans le quartier chaud de la ville, et des lieux comme "La Tigresse rouge" ou le "Gentleman" n'ont plus de secrets pour vous. L'affaire des actions ne vous intéresse que dans la mesure où c'est une histoire de gros sous. Vous vous attendez à une ambiance tendue et vous aimez cela.

Objectifs:

A priori vous n'interviendrez pas dans la succession de Faron. Mais vous possédez quelques armes qui pourraient se monnayer dans des circonstances si critiques. Aussi serez-vous attentif au déroulement de la journée (soirée).

Vous devez:

- suivre l'évolution de la situation et en profiter, si une occasion se présente, pour vous remplir les poches.

Matériel:

Vous disposez de 120 000 F et de deux documents. D'abord vous avez le bail de logement de Fabrice Charpentier, qui arrive à terme, car c'est grâce à vous qu'il a pu trouver un logement décent en ville (document n° 12). Ensuite, vous possédez une reconnaissance de dette de Charles Duchâteau, pour un montant de 200 000 F, suite à une partie de cartes dont vous étiez (document n° 13).

• Crampon, Didier, concepteur-programmeur, célibataire.

Portrait:

Jeune autodidacte surdoué (n'ayons pas peur des mots) vous êtes, avec votre collaboratrice Géraldine, au cœur du succès d'*Interaxions*. Votre inventivité, votre passion et votre maîtrise de l'informatique vous ont permis de créer les meilleurs logiciels du marché au plus vite. Votre entente est parfaite avec Géraldine qui possède autant de talent que vous et réalise des graphismes souvent stupéfiants. Mais l'entreprise a besoin de se moderniser, ainsi que de nouveaux ordinateurs et sans doute aussi de collaborateurs supplémentaires. Tel est votre avis et celui de Géraldine. Mais vous savez que les Duchâteau sont ennemis du progrès et seront difficiles à convaincre.

Objectifs:

Vous comptez profiter de cette réunion pour manifester vos revendications. Vous désirez une augmentation de salaire, du matériel rénové et un collaborateur supplémentaire. Parlez-en avec Géraldine.

Vous devez:

- obtenir des accords sur vos revendications,

- aider à la chute de la famille Duchâteau qui risque de s'opposer à vos demandes.

Matériel:

Vous disposez de 30 000 F et d'une lettre concernant Otto Van Hapel. Celle-ci, signée par le gérant d'une boîte "hard", indique clairement que Van Hapel est un libertin (document n° 14). Vous pourrez au cours de la soirée rédiger sur papier libre vos revendications sous la forme d'un protocole d'accord que vous essaierez de faire signer par le directeur M. Morel.

• Ardouin, Géraldine, conceptrice-graphiste, célibataire.

Portrait:

Jeune autodidacte surdouée (n'ayons pas peur des mots) vous êtes, avec votre collaborateur Didier, au cœur du succès d'*Interaxions*. Votre inventivité, votre passion et votre talent artistique vous ont permis de créer les meilleurs logiciels du marché au plus vite. Votre entente est parfaite avec Didier qui est aussi doué que vous. Mais l'entreprise a besoin de se moderniser, ainsi que de nouveaux ordinateurs et peut-être aussi de collaborateurs supplémentaires. Tels sont vos avis, à Didier et à vous, ainsi qu'à Christina Van Hapel en qui, d'après vous, vous trouverez une alliée. Car vous savez que les Duchâteau sont ennemis du progrès et seront difficiles à convaincre. Sauf Charles, le mal-aimé de la famille, qui est votre amant depuis un an. Lui, comme les autres, ignore que vous fûtes une alcoolique chronique. Depuis que vous travaillez à *Interaxions* ce problème s'est stabilisé, mais vous êtes consciente qu'une rechute est toujours possible.

Objectifs:

Vous comptez profiter de cette réunion pour manifester vos revendications. Vous désirez une augmentation de salaire, du matériel rénové et au moins un collaborateur supplémentaire. Parlez-en avec Didier. Vous devez:

- obtenir des accords sur vos revendications,

- aider à la chute des Duchâteau qui risquent de s'opposer à vos demandes.

Matériel:
Vous disposez de 30 000 F.

Personnages optionnels:
Ces personnages sont prévus en cas de surplus des joueurs. Disons-le franchement, ils correspondent à des joueurs débutants qui ne veulent pas trop s'impliquer, mais désirent assister au jeu pour en découvrir le principe. Au besoin, et s'ils se sentent en confiance (ce que nous croyons), ils pourront se joindre à tel ou tel camp et tenter de s'immiscer dans l'intrigue.



Dossier n° 285438

Client: M. Fabrice CHARPENTIER
Objet: bail de logement
Durée: 2 ans à partir du 01/6/87

Document n° 12

Je soussigné Charles Duchâteau, reconnais devoir la somme de 200 000 F à M. Otto Van Hapel qui pourra les récupérer dès lors qu'il me présentera le présent document.

Charles Duchâteau

document n° 13

• Frapier, Roger, chargé de missions, célibataire.
Portrait:
Vous travaillez pour l'Etat. Depuis qu'*Interaxions* existe, vous êtes chargé de lui acheter régulièrement divers produits pour le milieu institutionnel (ministères, universités, écoles, ...). L'Etat représente pour *Interaxions* un client sérieux. Jusqu'à présent vous avez fait confiance à *Interaxions* de par la qualité de ses produits, mais vous gardez un œil sur sa rivale, *Informatique 2020*, qui mérite l'attention. Si cette redistribution d'actions venait à modifier le comportement d'*Interaxions* d'une façon qui ne vous satisfait pas, vous pourriez bien rompre votre contrat. Cependant vous entretenez des relations très intimes avec Monique Duchâteau qui est votre maîtresse.
Objectifs:
Vous devez:
- suivre cette série d'enchères et, en fonction du résultat, rompre ou maintenir votre contrat avec *Interaxions*.
Matériel:
Vous disposez de 25 000 F.

• Leroy, Sylvie, représentante de la société *Informatique 2020*, célibataire.
Portrait:
Vous travaillez pour la société concurrente d'*Interaxions, Informatique 2020*. Depuis quelque temps vous essayez de convaincre Christina Van Hapel que son intérêt est de travailler pour vous. Jusque-là elle a refusé, mais vous sentez qu'elle peut changer d'opinion. D'ailleurs, c'est elle-même qui vous a invitée à cette réunion en prétextant que vous êtes une grosse cliente potentielle. A vous de faire illusion. Bien sûr, vous profiterez de cette réunion pour tenter de convaincre Mme Van Hapel mais aussi, pourquoi pas, les deux génies qui créent les produits *Interaxions*, Géraldine Ardouin et Didier Crampon.
Objectifs:
Vous devez:
- surveiller Christina Van Hapel, trouver les arguments adéquats et faire en sorte qu'elle accepte de travailler pour *Informatique 2020*.
Matériel:
Vous disposez de 20 000 F.

• Lamarc, Thierry, concepteur-programmeur, célibataire.
Portrait:
Vous êtes informaticien de formation. Vous avez déjà travaillé dans diverses entreprises de pointe dans ce domaine mais, comme beaucoup, vous êtes très attiré par la société *Interaxions*. Vous avez été invité par Christina Van Hapel pour vous faire connaître auprès des responsables et des actionnaires de la société. A vous de jouer et de convaincre ceux qui ne voudraient pas de vous.
Objectifs:
Vous devez:
- discuter avec les responsables de la société *Interaxions* et les convaincre que vous pouvez apporter quelque chose de plus.
Matériel:
Vous disposez de 10 000 F.

• Grenier, Véronique, conceptrice-graphiste, célibataire.

• Heinkel, Wolfgang, concepteur-graphiste (ou programmeur), célibataire.
Ces deux personnages, sont similaires à celui de Lamarc.
N'oubliez pas d'ajouter les personnages optionnels que vous utiliseriez à la liste fournie à chaque joueur.

Les documents:
Les actions: re(photo)copiez en quinze exemplaires le document ci-dessous en bas à gauche. Vous pouvez photocopier tous les autres documents ou les recopier dans des dimensions et présentations plus réalistes.
Pour le bail, nous vous conseillons d'agraffer ensemble plusieurs feuilles tappées à la machine (le contenu importe peu, c'est pour l'épaisseur). Vous épinglerez ensuite sur la première page le document 12.

Les aménagements:
• Si vous désirez jouer sur période plus courte, vous pouvez toujours limiter le nombre de tours d'enchères.

Je reconnais et affirme que M. Van Hapel est un client régulier de mon établissement, qu'il y fréquente les filles de salles et réclame souvent un cabinet particulier.
Le 29/05/89

M. Marcelin
Gérant du "Gentleman"

document n°14

• Certains personnages, et eux seuls, peuvent facilement changer de sexe si vous ne trouvez pas les joueurs adéquats. En voici la liste:
- I. Rocher (à condition de modifier sa fiche et le document n° 2)
- L. Dreyer
- J. Charpentier
- D. Crampon
- Me Lenoir
- S. Leroy
- T. Lamarc
- V. Grenier
- W. Heinkel

Bien sûr ces aménagements supposent que vous recherchiez chaque passage où il est question d'eux afin d'éviter les "monsieur" au lieu de "madame" et autre maladresse de ce genre. Mais la substitution est aisée.

INTERAXIONS
action au porteur
montant: 10 000 F

Conclusion:
A la fin de la partie, et comme toujours dans une séance de grandeur nature, incitez les joueurs à raconter leur aventure et les magouilles auxquelles ils se sont livrés. Vous aurez certainement des surprises. Et nous aussi, si vous nous faites part de vos remarques et de votre expérience. Pensez à prendre des photos... et amusez-vous bien!

RENLO SUBLETT

AVANT LA FINALE

LES 7 ET 8 JUILLET PROCHAINS, VOUS SEREZ A PARIS, JE LE SAIS. POUR RAISON DE BICENTENAIRE? JE NE CROIS PAS! NON, VOUS SEREZ PLUS PRECISEMENT A LA CITE DES SCIENCES, A LA VILLETTE, POUR PARTICIPER AU CONCOURS PARALLELE DU TROISIEME CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUX MATHEMATIQUES ET LOGIQUES.

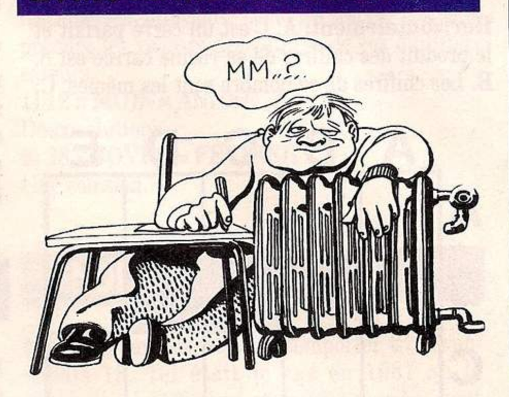
Comment? Vous êtes finaliste? Oh! Chapeau! Monsieur! Mademoiselle? Mille excuses. Tout le monde peut se tromper! Nous pensions que vous étiez l'un des malheureux qui ne disputeront pas la finale, et que vous aimeriez néanmoins connaître l'ambiance de cet événement, et vous mesurer aux finalistes dans le même temps. Alors, rien de plus simple, il suffit de demander les bulletins d'inscription au concours parallèle. Ils seront adressés à ceux qui en feront la demande à la FFJM avec une enveloppe retour (7, square Villaret-de-Joyeuse, 75007 Paris). Attention, date limite le 15 juin! Et places limitées!

Comment? Vous avez la garde de votre petit cousin, et ne pouvez venir à Paris?

Pas de problème, il suffit de lui administrer une bonne dose de somnifère aux heures de l'épreuve (vendredi 7 à 16 heures, samedi 8 à 10 heures), et de vous enfermer dans votre bureau avec le minitel, 36-15 TANGENTE, et vous participerez au concours parallèle. Votre performance comptera pour le classement de ce concours. Et vous pourrez briguer l'un des magnifiques prix mis en jeu: calculateurs de poche HP, atlas, jeux, livres, abonnements, etc. Comment? Grâce aux merveilles de la technique, bien sûr.

Je vous vois vous précipiter dans votre bibliothèque pour vous entraîner. C'est bien, mais le choix de ce vieux grimoire du siècle dernier me semble contestable. Il y a *Les Annales du championnat*, parues chez Hatier, en vente dans les bonnes librairies et par correspondance à la FFJM. Et puis il y a encore mieux: *Jeux & Stratégie*. Qui vous présente ici trois des jeux-problèmes posés lors du tournoi de jeux mathématiques Tangente-Hewlett-Packard, à Juan-les-Pins, le 14 mai dernier. A vous!

LA MOYENNE DES CANCRES



Un cancre a l'habitude de calculer ainsi la moyenne arithmétique de deux nombres s'écrivant en écriture décimale ab et cd (a, b, et c sont des chiffres non nuls): il prend pour moyenne le nombre s'écrivant bc.

Trouvez les valeurs de a, b, c et d, pour qu'il obtienne néanmoins la moyenne malgré son erreur de procédure (on recherchera le nombre de solutions abcd, et on en citera deux telles que les quatre chiffres a, b, c, d ne soient pas en progression arithmétique).

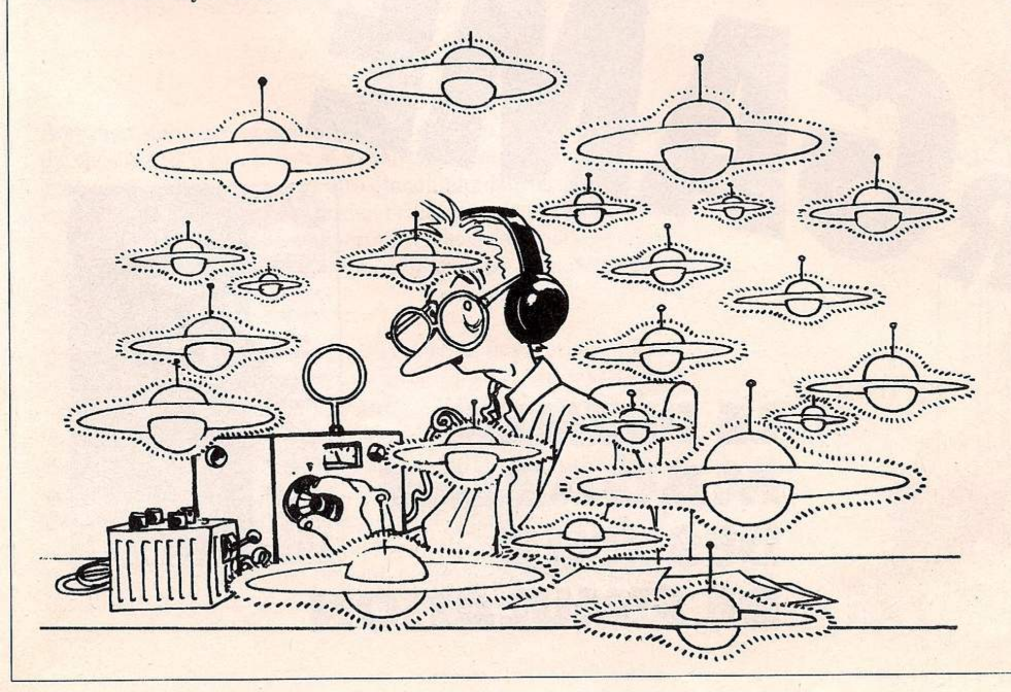
LES ENVAHISSEURS

Une armée d'envahisseurs charge un ordinateur d'un horrible tirage aléatoire. Un message en morse, sous forme d'une succession de signaux longs ou brefs, est émis.

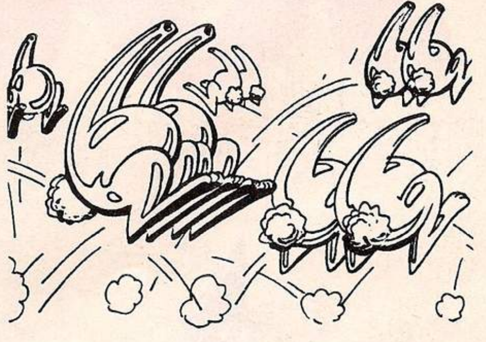
La suite: — — · (long-long-bref) désigne Paris

La suite: · — —(bref-long-long) désigne Londres

La première des deux villes qui apparaîtra dans le message sera détruite. Quelle probabilité Paris a-t-elle d'être rayée de la carte?



LES ANIMAUX DE LABORATOIRE



Une race d'animaux expérimentés en laboratoire a les caractéristiques suivantes: chaque couple a la particularité de n'engendrer que des couples; ces couples ne vivent que 11 mois, mais engendrent un couple à l'âge de 5 mois et un nouveau couple à 8 mois.

Au départ, il y a quelques années, on isola le couple formé d'Adam et d'Eve qui venaient de naître. Il y a quelques jours, les naissances ont pour la première fois excédé cent couples, en même temps. Quelle est la taille de la population aujourd'hui?

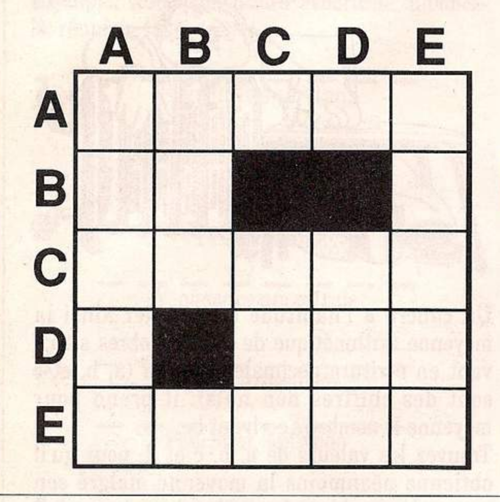
Solutions page 100

NOMBRES CROISES

1.

Horizontalement: A. C'est un carré parfait et le produit des chiffres de sa racine carrée est 8. **B.** Les chiffres de ce nombre sont les mêmes. **C.** C'est un carré parfait, le produit de ses chiffres est 1 728. **D.** Un cube parfait. **E.** Une des permutations de 35 559.

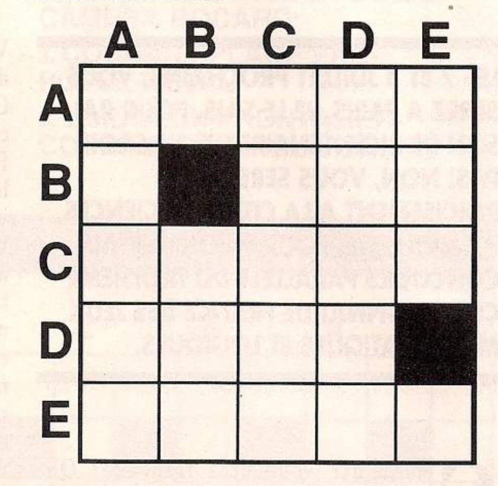
Verticalement: A. Le produit des chiffres de ce nombre est 480. **B.** C'est un multiple de 61 et la somme de ses chiffres est 10. **C.** La somme des chiffres de ce nombre est 17. **D.** Le produit des chiffres de ce nombre est 216. **E.** Une des permutations de 13 334.



2.

Horizontalement: A. Si on retranche 60 à ce nombre, le résultat est un cube parfait. **B.** Ce nombre est plus petit que 800, et la somme de ses chiffres est 9. **C.** Une des permutations de 23 357, de plus, si on retranche 52 à ce nombre, le nombre obtenu est symétrique. **D.** Le produit des chiffres de ce nombre est 1 323. **E.** C'est un multiple de 211.

Verticalement: A. La somme de ses chiffres est 37. **B.** Le produit de ses chiffres est 30. **C.** Ce nombre est symétrique et la somme de ses chiffres est 19. **D.** C'est un carré parfait et le produit de ses chiffres est 3 024. **E.** Le produit de ses chiffres est 25.



• Seul le premier chiffre d'un nombre ne peut être zéro.
• Un nombre symétrique: abba, abcba...

Solutions page 101

QUELLE TRISTESSE, CE SICOB! PARTOUT A PERTE DE VUE, DES STANDS RUTILANTS, DES MACHINES FLAMBOYANTES, DES ECRANS RESPLENDISSANTS. ET PAS LE MOINDRE PETIT JEU. RIEN QUE D'HORRIBLES TABLEURS, D'IMMONDES STATIONS PAO OU AUTRES MACHINS ASSISTES PAR ORDINATEUR. ET DES DISCUSSIONS A FAIRE FROID DANS LE DOS: "ET ALORS, LA, QUAND TU TE BRANCHES SUR LE SGEG, TU OBTIENS L'INDICE DE PERFORMANCE REHABILITE, GRACE A L'INTERFACE PACOM COMMUTE EN POSITION STANDARD." AU SECOURS! C'EST SI ENNUYEUX QUE ÇA, UN ORDINATEUR? IMAGINEZ D'UN SEUL COUP TOUTES LES "BECANES" TRANSFORMEES EN CONSOLES DE JEU. LE BULLETIN PREVISIONNEL INFORMATISE DES DEPENSES DE L'ANNEE? UN CASSE-BRIQUES. LE LOGICIEL DE GESTION DES COMPTES BANQUAIRES?UN SIMULATEUR DE VOL. LA STATION D'ARCHITECTURE ASSISTEE PAR ORDINATEUR? UN JEU D'ARCADE. ET ON RIGOLE, ON S'AMUSE, ET LES FRANÇAIS SONT PLUS HEUREUX, ET ILS ACHETENT JEUX & STRATEGIE. LE PARADIS, HOP!

SICOB

Pas vraiment ludique, le SICOB... La pêche a été maigre. Les grands de la micro ludique ont plutôt orienté leurs stands vers les applications professionnelles. On pouvait cependant voir tourner sur le stand Atari France un des premiers jeux expérimentaux utilisant un CD Vidéo, un expandeur (module de synthétiseur) et un *Mega ST*. Le système s'appelle *Camelo Pardalis* et se définit comme un "système audiovisuel interactif de pédagogie musicale". Ne fuyez pas! Il s'agit en fait d'un jeu d'éveil pour les petits, géré à la souris et qui propose, entre autres, aux joueurs d'associer le son et l'image. La chose est développée par la société Antlia avec le concours du ministère de la Culture et du Conseil régional Midi-Pyrénées.



L'Amiga 2500: la carrosserie n'est pas à la hauteur du moteur.

Chez Commodore, la grande nouveauté était le nouvel *Amiga 2500 Unix*, annoncé en première mondiale. Pas de révolution pour la micro ludique: cette nouvelle machine ultra-performante coûtera cher (plus de 30 000 F) et se destine aux entreprises. En fait, il s'agit plus d'une réactualisation du bon gros *2000* remis aux standards pros que d'une nouvelle machine. D'ailleurs, l'*Amiga 2000* sera adaptable au standard *2500*. Commodore vise de plus en plus à concurrencer le *Mac*: un *Amiga 3000* encore plus puissant que le *2500* est en cours de développement. Nouvelle qui intéressera cependant les amateurs de jeux: le prix de l'*Amiga 500* est en baisse (- 500 F). Commodore en profite pour lancer jusqu'à la fin juin les "Power Packs", contenant, pour un prix intéressant, unités centrales associées, extensions mémoires de 512 Ko (enfin!), lecteurs de disquettes et moniteurs couleurs. La solution complète *Power Pack 2 couleur* coûte 9 250 F TTC. La solution de base (machine plus extension mémoire) coûte 5 250 F et vise directement le concurrent immédiat, l'*Atari 1040 ST*.



Il y avait au moins un joueur au SICOB!

BRITISH TELECOM SOFT

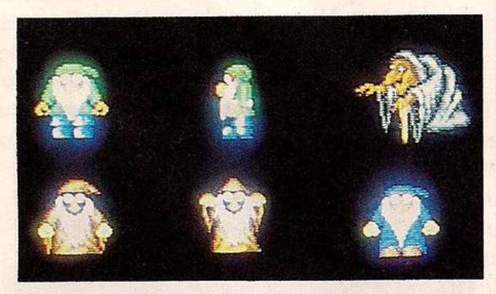
Ca y est! Les "zoziaux" *Rainbird, Silverbird* et *Firebird* ont trouvé un perchoir! Après une lutte acharnée avec Ubi Soft (entre autres mais très déçus...), c'est Microprose qui emporte le morceau. Pour une somme non dévoilée, mais qu'on présume rondelette. Les jeux des oiseaux anglais en valaient certainement la chandelle! Microprose reprend donc à son compte l'importation des jeux British Telecom en France. La période d'incertitude dans laquelle nous étions est terminée. Nous allons enfin pouvoir jeter un œil à *Weird Dreams* qui n'en finit pas de sortir (juin?)...

TOMAHAWK

African Raiders est disponible sur *PC* et *Amiga*.

MANDARIN/JAWX

Lombard Rally sort sur *PC*. Et nous avons reçu, youpie, deux accessoires pour *STOS*, le programme de création pour *ST* sur lequel vous devriez tous bosser. D'abord, le compilateur *STOS Compiler*. Grâce à cette disquette, vous pouvez compiler tous vos programmes en



Sprites 600: c'est magique.

STOS et gagner ainsi en rapidité (50%) et en place. Ensuite, Mandarin édite une véritable mine de sprites: six cents sur une disquette, du coucou au petit personnage, le tout animé et incorporable à tout jeu en *STOS*. Vous trouverez sur *Sprites 600* des dragons pour vos donjons, tout un stock d'automobiles, de vaisseaux spatiaux, d'objets volants plus ou moins identifiés... Mieux que le Petit Larousse Illustré.

ERE INTERNATIONAL

Pour créer un bon jeu, pensez d'abord à un scénario irréalisable. Puis réalisez-le. C'est en gros ce que pense Philippe Ulrich, le Maître d'Ere et d'Exxos. Quand il n'a plus les pieds sur terre, Philippe Ulrich se balade d'un coin à l'autre de l'Espace sur les traces du Captain Blood. Et il revient rarement bredouille. L'univers d'Exxos risque de s'agrandir considérablement.

Projet n°1: *Psy Man*. Un brave Toto orphelin se voit doté de pouvoirs psychiques incroyables, après des expériences bizarres, et peut se glisser dans des corps étrangers... Il est chargé de traquer et de détruire d'étranges prédateurs qui considèrent les humains comme des réservoirs de pièces détachées: le *Psy Man* empêchera-t-il Bobonne d'être transformée en cafetière? *Psy Man* sortira à la rentrée sous forme de jeu aventure/arcade.

Projet n° 2: *Blood II*. Le Captain a retrouvé la santé et coule des jours heureux avec son Ondoyante préférée quand il croise, au volant de son Arche, un extraordinaire cadavre... Blood pourra-t-il remonter dans la mémoire de cet être fabuleux afin de connaître enfin son histoire?

Projet n° 3: *The Present*. Comme l'anglais ne l'indique pas, il s'agit du *Cadeau*, une histoire très jolie (*larme*). Un petit gars des Etoiles attend le cadeau d'anniversaire que son papa doit lui envoyer, de bien loin là-haut. Il s'agit d'une boîte dans laquelle le petit gars posera délicatement son lézard favori... Et oh, miracle! Le lézard se retrouve transporté dans une merveilleuse planète, dont l'évolution est contrôlable. En modifiant le milieu naturel dans

lequel vit le lézard, on lui inculque des habitudes, un comportement, bref on l'éduque et on devient l'égal de Dieu! Gasp...

UBI SOFT

Deux ans d'attente... On n'ose plus vraiment y croire, mais *Iron Lord* sera terminé pour la fin mai... De même que *B.A.T.*, qui sortira en même temps. Dommage de sortir deux softs aussi attendus au même moment: ne risquent-ils pas de se concurrencer?

MAGIC BYTES

Les Teutons Micro (distribués désormais par Ubi Soft, en lieu et place de SFMI) risquent de menus ennuis. En effet, le soft *The Paranoïa*



Tom &Jerry: appétissant fromage...

Complex, adaptation du JdR de West End Games (voir *J&S* n°42, traduit et diffusé par Jeux Descartes en France), a été développé sans l'assentiment de ses auteurs. Qui ont été avertis de l'existence d'une version micro en lisant la presse! *Paranoïa* micro risque-t-il d'être retiré de la vente? En attendant la réponse, un petit jet d'œil sur *Tom & Jerry* (version preview) nous a permis d'apprécier le graphisme très "dessin animé".

SPECTRUM HOLOBYTE

Falcon AT endosse le treillis! Comme pour confirmer les excellentes notes que nous lui attribuons dans le dossier spécial simulation de ce mois, Sphere, Inc., société sœur de Spectrum Holobyte, a décidé le développement de la partie soft d'un simulateur de vol militaire. La chose s'appellera *ASAT*, soit *Avionics Situational Awareness Trainer* (Entraîneur de Réactions Rapides à l'Environnement Avionique, ou quelque chose comme ça) et dérive directement de *Falcon AT*, lui-même prédécesseur de *Falcon* tout court, sur *Atari* et *Amiga*.

ELECTRONIC ARTS

Comment redonner un second souffle à une brouette de best-sellers périmés? En leur ravalant la jaquette et en les offrant à moitié prix. Cette excellente initiative vous permettra de vous procurer à vil prix (moitié ou moins) ces softs excellents que sont *Bard's Tale*, *Chessmaster 2000*, *Marble Madness* et autres *Arctifox*, accompagnés d'une ribambelle d'autres bricoles d'importance et de renommée moindre. La série s'appellera *"The Software Classics"*, simple et non-artophage (1).

Autres sorties prévues: *Caveman* (Néanderthal est de retour), *Ferrari Formula One* (sans commentaire), *Neuromancer* (on y reviendra) et l'extraordinaire *Populous* (comment devenir Dieu).

MINDSCAPE

Balance of Power (version 1990) sort simultanément sur *Mac* et *Atari ST*, avec traduction française. Merci Ubi.

ACTIVISION

Le spécialiste de l'arcade tous azimuts sort une adaptation de *Battletech*, jeu de plateau, puis jeu de rôle cybernético-guerrier, signé Fasa et importé en France par Hexagonal. A surveiller (sortie prévue sur *C64* et *Amiga*).

CINEMAWARE

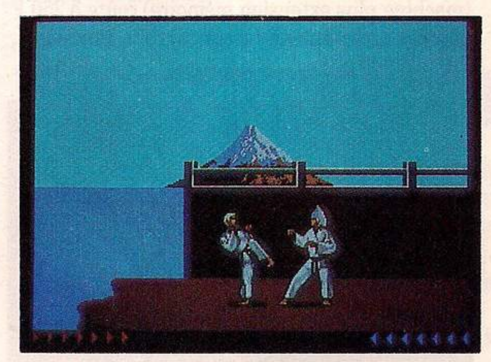
Rocket Ranger combat le nazisme sur *ST*. A sortir encore: *King of Chicago*, sur la prohibition (Robert Stack y figure-t-il?) et *Lords of The Rising Sun*, qui n'est pas une adaptation des *Portes du Pénitencier*, célébrées par Johnny, mais une aventure extrême-orientale...

MICROPROSE

Sortie imminente (sinon déjà faite) d'*Airborne Ranger*, un excellent soft d'arcade/simulation: la recette *Gunship* appliquée aux commandos. A propos, *F-19* ne sortira que très tard cette année (Noël?) sur d'autres standards que *PC*. Au risque de périmer le nom d'un grand succès...

BRODERBUND

The Ancient Art of War sortira sur vos standards tard cette année. A noter: la sortie de *Karateka*, une bonne adaptation de jeu d'arcade sur *PC* et *Atari ST*.



Karatéka ST: le stade martial.

SSI

L'éditeur favori des visiteurs de donjons sort quasi simultanément trois softs (importés par Ubi): *Demon's Winter* (*PC, Atari ST, C64*), *Overrun* (*C64*) et *Hillsfar*, que nous avons déjà reçu: il s'agit d'une aventure/arcade dans le monde des *Royaumes Oubliés* (*Forgotten Realms*). Vous pouvez récupérer vos personnages de *Pool of Radiance*, si vous le souhaitez. Première impression (sur *C64*): ça tient plus du concours d'équitation (*"Jolly Ho sautera-t-il cet obstacle? Oui! Il a réussi! Mesdames, Messieurs, c'est formidable! Etc."*) que du scénario d'*AD&D*... Mais attendons un peu.

APHAIA

Le gentil petit canard sur support micro continue sa route (voir "kiosque"). Les petits gars d'Aphaia ont en plus de grands projets: ils travaillent avec un éditeur (au nom tenu secret...) sur la création d'une aventure, style *Bard's Tale* ou *Ultima*, *"en mieux"*. Autre programme en prévision: une adaptation de JdR, sur laquelle on pourra rajouter des scénarios (médiéval-fantastique, pour *Atari ST, PC* et *Amiga*). Et enfin, sortie prochaine du *"seul vrai JdR informatique"*, *"Les Aventuriers"*, dont nous vous avons déjà parlé. Il s'agira plutôt d'un jeu sur *support* magnétique que d'un vrai jeu micro. Contact Aphaia: Laurent Ryder, BP 7079, 30911 Nîmes Cedex.

EDITEURS: LE CARNET D'ADRESSES

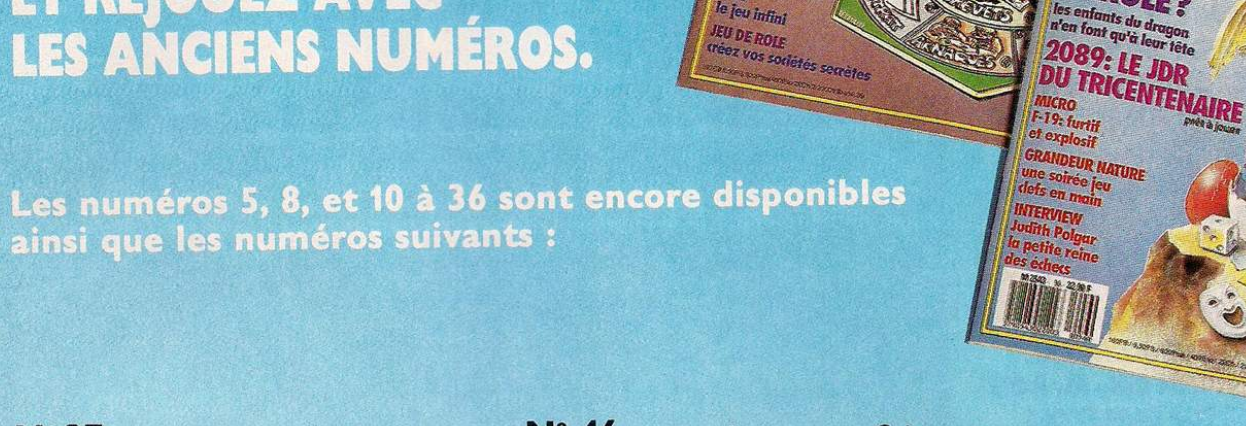
Vous êtes nombreux, et pour diverses raisons, à nous demander l'adresse des éditeurs français de jeux micro. Voici une liste non-exhaustive qui contient néanmoins les "ténors".

- CVS-Coktel Vision-Tomahawk
25, rue Michelet, 92100 Boulogne
- Cobra Soft
BP 155 32, rue de la Paix, 71104 Chalon-sur-Saône Cedex
- Delphine Software
150, boulevard Haussman, 75008 Paris
- Ere International
1, boulevard Hippolyte-Marquès, 94200 Ivry-sur-Seine
- Infogrames
84, rue du Premier Mars 1943, 69628 Villeurbanne
- Infomedia
BP 12, 66270, Le Soler
- Jawx
1, cité de Paradis, 75010 Paris
- Jeriko-Carraz Editions
5, boulevard Poissonnière, 75002 Paris
- Loriciels-Broderbund France
81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison
- Lankhor
84 bis, avenue du Général De Gaulle, 92140 Clamart
- Legend Software
Technopole Rennes Atalante Immeuble Germanium
80, avenue des Buttes de Coesmes, 37500 Rennes
- Microïds
12, place de l'Eglise, 94400 Vitry
- Prestasoft
321, avenue du Général De Gaulle, 92160 Clamart
- 16/32 Edition
82, rue Curial, 75020 Paris
- Silmarils
1, rue Albert-Einstein, cité Descartes, Champs-sur-Marne,
77436 Marne-la-Vallée
- Titus
28 ter, avenue de Versailles, 93220 Gagny
- Ubi Soft
1, voie Felix-Eboué 94021, Créteil Cedex

(1): ça veut dire que ça mange pas de pain. Pas mal, hein?

A VOUS DE JOUER ! ABONNEZ-VOUS

ET REJOUEZ AVEC LES ANCIENS NUMÉROS.



Les numéros 5, 8, et 10 à 36 sont encore disponibles ainsi que les numéros suivants :

N° 37 Les jeux de blocages. Les jeux vidéo de demain. **Quartiers chauds,** 2 à 4 joueurs.

N° 38 N'ayez plus peur des jeux de rôle. Les meilleurs jeux sur micro. **Le spectre maudit.** Jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

N° 39 Une aventure géante : 10 pages de labyrinthes d'enfer. **Main basse sur la ville,** simulation, 2 à 4 joueurs

N° 40 A quoi jouent nos hommes politiques ? Mega : un scénario inédit. **Mimicry,** simulation, 2 à 4 joueurs.

N° 41 Faut-il brûler Trivial Pursuit ? Les super jeux micro de demain. **Arènes,** jeu de plateau, 2 à 6 joueurs.

N° 42 Le Guide de tous les jeux. **Rêve de donjon.** Wargame, 1 à 4 joueurs.

N° 43 Jeux grandeur nature. Des vrais jeux diplomatiques. **Putsch au Panador.** Jeu diplomatique, 2 à 6 joueurs.

N° 44 Les monstres mécaniques. Jouez à l'école. **Urba, la dernière cité,** jeu de plateau, 2 à 4 joueurs.

N° 45 Loto : 3 bons numéros garantis. Tout savoir sur les figurines. **La hutte des glaces,** 2 ou 3 joueurs.

N° 46 Jouez au Backgammon. Créer votre club, pourquoi pas ? **La guerre des magiciens,** 2 ou 3 joueurs.

N° 47 La micro joue la bande dessinée. Les 100 meilleurs jeux sur Minitel. **L'invasion des Krolls,** 2 à 6 joueurs, simulation.

N° 48 250 jeux testés. Tapis vert, vos chances de gagner. **Échecs,** un siècle de championnat du monde.

N° 49 Sympas, les jeux de bar, **Échecs :** Le match Kasparov/Karpov. **Carcrash,** 2 à 8 joueurs.

N° 50 A quoi jouent les français ? 10 années de jeu. **Les disciples de Yok-Abutl,** jeu de rôle, 2 à 6 joueurs.

N° 51 Les secrets de **Dungeon Master Nyog Sothep** un grand jeu en encart + un scénario de **l'Appel de Cthulhu.**

N° 52 Une soirée de jeu clef en main. Le whist. 150 jeux-problèmes. **Le retour des Mutants,** 2 à 6 joueurs.

N° 53 Les stars des logiciels de jeu. B.A.T. le jeu de rôle. **Texas,** jeu de société, 2 à 6 joueurs.

N° 54 Spécial Noël : le guide de tous les jeux. **Jungle,** 2 à 6 joueurs.

N° 55 Inventeurs : la galère ou la gloire. Micro : Élite, le jeu infini. **Le dernier amiral.**

N° 56 Où va le jeu de rôle ? Micro : F 19 simulateur de vol. **2089 Le jeu du tricentenaire,** JdR.

N° 57 Tout pour jouer en solitaire. **Les Bleus, les Blancs, les Chouans.** Wargame

N° 58 Les secrets des figurines. **Constructopolis.** 2 à 6 joueurs.

N° HORS SÉRIE :
MEGA 1 Grand jeu de rôle : **30 F**
MEGA 2 Grand jeu de rôle : **30 F**
JEUX & MICRO
250 logiciels au banc d'essai : **30 F**

BON DE COMMANDE & BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner paiement joint à JEUX & STRATÉGIE - 5, rue de La Baume - 75415 Paris Cedex 08

Nom ______________________ Prénom ______________________
Adresse ______________________
Code postal ____________ Ville ______________________
☐ Je souhaite recevoir les anciens numéros suivants :
______________________ soit ______ X 22 F = ______ et ______ N° hors série à 30 F = ______ franco.
☐ Je souhaite m'abonner à JEUX & STRATÉGIE pour 1 an, 11 N° au prix de 220 F.
● Ci-joint mon règlement total de ____________ F par chèque à l'ordre de JEUX & STRATÉGIE-BRED.

JS59

LE LOGICIEL PREND DEUX AILES

QUOI DE PLUS BEAU POUR PRESENTER UN MICRO QU'UN AVION VIREVOLTANT EN TROIS DIMENSIONS? LES AVIONS FONT TOUJOURS REVER LE PUBLIC. ET LES EDITEURS DE JEUX L'ONT PARFAITEMENT COMPRIS. AUJOURD'HUI, LES "SIMULATEURS DE VOL" OCCUPENT UNE PLACE TOUT A FAIT A PART DANS L'UNIVERS DES JEUX MICRO: ILS ALLIENT AVEC PLUS OU MOINS DE BONHEUR UNE PARTIE TECHNIQUE ET MILITAIRE A L'ATTRAIT DE L'AVENTURE EN PLEIN CIEL, AU PAYS SUPERSONIQUE DE *TOP GUN* ET DES *CHEVALIERS DU CIEL*... JUSQU'OU VA LA SIMULATION? OU S'ARRETE LE JEU? QUELLE PEUT ETRE LA CREDIBILITE DE CE QUE LES EDITEURS PRESENTENT TOUS COMME "LA MEILLEURE SIMULATION ACTUELLEMENT SUR LE MARCHE"? SUR QUEL SOFT OU SUR QUEL ORDINATEUR VOLER? *JEUX & STRATEGIE* VOUS PROPOSE UN SURVOL COMPLET DES MACHINES "PROS" ET "AMATEURS", AVEC BANC D'ESSAI ET INSTRUCTIONS EN CAS D'URGENCE.



Peu importe le Falcon pourvu qu'on ait l'ivresse...

Qu'est-ce qui ressemble plus à un manche à balai qu'un joystick? Prédestination ou exigence ergonomique, l'avion et le micro étaient faits pour s'entendre. De fait, les premiers jeux sur micro (consoles casse-briques mises à part) ont lancé l'hélice qui depuis tourne à plein régime. Grandissime précurseur, le premier *Flight Simulator* (on en est aujourd'hui au numéro 3!) proposait dès 1985 le pilotage d'un Sopwith Camel, meilleure cage à poules british de la Grande Guerre. On sourit: paysage "fil de fer", tableau de bord sommaire aux cadrans octogonaux (la ligne courbe n'ayant point encore été découverte), et aussi, trouvaille superbe, radar de proximité. Un gadget que Guynemer eut été ravi de posséder! Le pilotage n'était pas simple, et le joueur passait plus de temps au tapis qu'en vol, sans qu'on sache exactement si cela était dû à la fiabilité du programme ou aux capacités du pilote de l'*Apple II*... Et encore s'agissait-il là de la Rolls des programmes sur le Royce des micros! Car l'appellation "simulateur de vol" cachait le plus souvent sous une jaquette somptueuse d'infâmes abominations plus infectées de bugs les unes que les autres. Et où l'action se limitait, la plupart du temps, à poser un tableau de bord rétif sur un point lumineux minuscule! Le tout paré de noms évocateurs que nous tairons car nous respectons la prescription. Quand on voit les progrès extraordinaires qu'ont fait les programmeurs sur le *C64*, on se dit que tout ça ne volait pas bien haut. Mais nous éprouvions alors des sensations inconnues, semblables à celles des précurseurs, Ader, Blériot, Wright... Aujourd'hui, tout ça c'est fini! Les éditeurs font dans le "crédible", le "réel", le "militaire". C'est à peine si l'Armée de l'Air ne se sert pas de micros pour former ses pilotes... Pourtant, malgré des progrès incontestables dans la visualisation et dans la fluidité du vol, il y a plus loin de l'*Atari* au vrai simulateur de vol que de la Terre au Soleil!

Qu'est-ce qu'un simulateur?

Définition du Petit Larousse: *dispositif capable de reproduire le comportement d'un appareil dont on désire soit étudier le fonctionnement, soit enseigner l'utilisation, ou d'un corps dont on veut suivre l'évolution.* Soit. Dans la pratique, un simulateur de vol répond à plusieurs impératifs.

D'abord, le simulateur est un banc d'essai avant le vrai vol sur lequel on testera des pièces ou des logiciels en condition de fonctionnement "réelles". On étudiera, par exemple, la fiabilité, l'endurance, l'ergonomie de tel ou tel système d'affichage. L'avantage évident est qu'on peut à tout moment simuler une panne et voir comment les instruments testés réagissent. Ce qui serait difficile sur un véritable avion, imaginez la scène (couverte par le klaxon d'alerte): "*Bon, nous sommes à 15 000 pieds, les quatre moteurs sont en panne et le système électrique aussi. Comment réagissent les instruments? Mmh?*" La conversation entre l'ingénieur et le pilote a des chances de mal tourner. De plus, les installations au sol sont souvent volumineuses et difficilement aérotransportables.

Le simulateur peut aussi remplir d'évidentes fonctions pédagogiques. La formation d'un pilote de ligne revient à un prix que les compagnies aériennes jugent prohibitif.

C'est là qu'intervient le simulateur de vol. Le prix d'un simulateur pour Airbus A320, construit par Thomson et l'Aérospatiale (en configuration *Full Flight*, qui reproduit les mouvements de la cabine, par opposition au *Fixed Base*, qui ne bouge pas) revient à 40% du prix d'un avion (soit 40% de 80 millions de francs pour l'A320...). Pourtant, c'est un investissement extrêmement rentable: les simulateurs, contrairement aux avions, peuvent fonctionner 16 à 20 heures par jour, pendant 15 à 20 ans, avec un taux de disponibilité de 99%! De plus, ils ne consomment pas de carburant, ne polluent pas, "volent" par tous les temps (dans un hangar...) et présentent d'évidentes garanties de sécurité pour les élèves pilotes. Ce qui donne à l'heure de vol un prix de revient dix fois moindre sur simulateur que sur avion réel... Aujourd'hui on tend, grâce à des progrès

constants dans le réalisme, vers une formation dite *zero flight time*: les pilotes de nos futures lignes aériennes passeront directement du simulateur au transport de passagers!

10 000 pieds sous le hangar

Un hangar à Trappes, l'usine Thomson-CSF où est construit le simulateur pour l'A320. Vue de l'extérieur, la bête ressemble à tout sauf à un avion: on dirait une grosse caisse à savon montée sur des vérins hydrauliques. On est loin du micro: tous les calculs nécessaires à la simulation se font en temps quasi réel (quelques millisecondes...) par l'intermédiaire d'un mini-ordinateur Gould (processeur 32 bits, vitesse d'horloge moyenne: 30 MHz). Rien à voir avec un jeu, vendu à des milliers d'exemplaires: à ce jour, Thomson a vendu quelques centaines de simulateurs de tous types (de l'Airbus à la salle de contrôle de centrale nucléaire...) partout dans le monde. Je grimpe l'escalier métallique qui mène à la cabine. Une porte s'ouvre. Un coup d'œil à l'intérieur: incroyable! C'est tout à fait comme un vrai! Monsieur Chana, l'ingénieur responsable de mon "vol", se marre: *"Eh, oui... C'est fait pour! Il faut que l'élève ait vraiment l'impression d'être dans l'avion, sans quoi la simulation n'est plus crédible et tout l'apprentissage est inutile: à quoi bon apprendre aux pilotes à réagir à un environnement qu'ils ne retrouveront pas après? Cela pourrait même se révéler dangereux*". C'est pourquoi tous les éléments du cockpit sont rigoureusement identiques, jusqu'au moindre détail de réglage des sièges, à ceux de l'A320. Le plus incroyable reste la visualisation. Assis sur le siège du copilote, je découvre à travers les hublots un véritable aéroport (celui d'Ajaccio), avec les montagnes environnantes: l'impression de relief donnée par les images de synthèse est saisissante. Plus de doute, j'y suis. *"Allez, c'est parti"*. Volets sortis, gaz à fond, freins lâchés. Je suis collé au siège par l'accélération! Comment est-ce possible, sans bouger d'un pouce? Le pilote



L'impression d'être dans un gigantesque shaker.

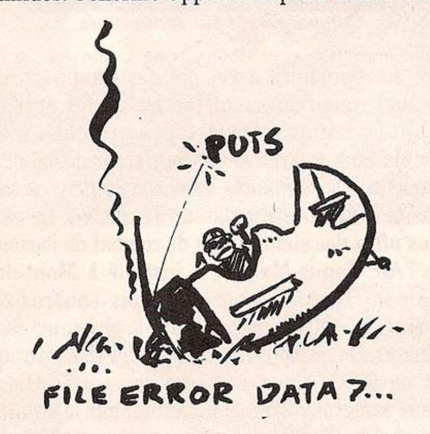


Le "simu" A320: exactement semblable au vrai.

répond à la question avant que j'ai le temps de la poser: *"Si vous étiez à l'extérieur, vous verriez que la cabine est fortement inclinée. C'est votre propre poids qui vous donne l'impression de prendre des g* (1)". A peine le temps de dire ouf, nous sommes en bout de piste et hop, en l'air... Une série de secousses sèches: le train est rentré. *Dong*, fait la sonnette qui avertit nos hypothétiques passagers, loin derrière, qu'ils peuvent enfin allumer une cigarette.

Un as dans le manche

Je suis de plus en plus abasourdi: les évolutions de l'avion, virages, montée en altitude, sont parfaitement rendues. Et le paysage qui défile sous notre nez est splendide: la Corse, la mer qui scintille le long d'un golfe clair, un voilier posé sur l'eau au large. C'est le rêve. *Reuheuh!* Je sursaute: le klaxon d'alerte vient de se déclencher. M. Chana jette un bref coup d'œil aux voyants d'incendie: il y a le feu dans la soute à bagages... Pas de panique: le pilote actionne quelques extincteurs, et tout rentre dans l'ordre. Le simulateur peut gérer jusqu'à trois cents pannes, plusieurs à la fois si c'est nécessaire. L'instructeur, derrière nous, dispose d'un écran tactile couplé à un ordinateur qui lui permet de surveiller la route de l'avion, d'interrompre au besoin le "vol" pour discuter un point particulier, et générer pannes, nuages, orages et autres menus aléas météorologiques. *"Tiens, une averse de grêle..."* Un abominable fracas envahit le cockpit. *"Et hop, un trou d'air."* J'ai le duodenum collé à la glotte. Après avoir survolé la mer un instant, l'avion revient se poser. Approche impeccable, volet et train (*clang*) sortis: M. Chana connaît son affaire. Est-il pilote? *"Pas du tout"*, répond-il avec un sourire modeste. L'avion se pose comme une fleur. Mais l'inversion de la poussée des moteurs et le freinage me jettent sur la planche de bord! Stop. Nous sommes à nouveau prêts à partir. *"Bon, c'est à vous"*. Quoi? *"Allez-y! Décollez!"* Gasp! J'ai beau savoir que ma défaillance éventuelle me conduira dans le pire des cas au bistrot du coin pour une tournée, j'ai la gorge serrée. Heureusement, mon copilote assure les réglages préliminaires. Je m'empare du "mini-manche", dans lequel sont centralisées les commandes de l'avion. Ça a tout à fait l'air d'un joystick, mais une fois en main, quelle différence! Ça y est l'avion est lancé. Je tire le manche. Ça vient tout seul, doucement et progressivement... Mazette! Quel confort! On est loin des approximations ludico-joystickéennes. L'avion lève le nez et s'élance. Train rentré, je me livre à quelques évolutions timides: l'énorme appareil répond à mes com-



mandements avec une douceur extraordinaire. Un coup d'œil aux instruments, centralisés sur un écran au centre de la planche de bord: tout baigne! Serais-je un surdoué du pilotage? Mon copilote sourit: *"Si vous vous débrouillez si bien, c'est parce que l'A320 est un avion conçu pour être facile à piloter: un ordinateur couplé aux commandes électriques analyse toutes les données du vol en permanence et rattrape les éventuelles fautes de pilotage* (2). *Exemple."* M. Chana récupère les commandes et balance le manche violemment de droite à gauche: loin de faire de brusques embardées, l'avion réagit dou-

cement et penche sur une aile puis sur l'autre, sans dépasser 45° d'inclinaison. Pas assez de puissance? L'ordinateur remet automatiquement les gaz, bien avant le décrochage. Et si l'ordinateur tombe en panne? C'est justement là que le simulateur est utile. Il est possible de piloter l'avion manuellement uniquement à l'aide du palonnier (commande de direction aux pieds) et au trim (commande de réglage des ailerons, pour la profondeur), en regardant les instruments traditionnels, anachronismes étranges au milieu du tableau de bord ultramoderne. Se poser dans ces conditions, *"C'est difficile mais faisable."* Et joignant le geste à la parole, M. Chana nous ramène face à la piste. Cette fois, on est un peu secoué à l'atterrissage. Le retour sur Terre est parfois rude...

Du côté de chez Marcel (Dassault)

Militairement, la simulation est plus que vitale. Pour les mêmes raisons que pour le domaine civil: coûts (une heure de vol sur F-18 revient à 70 000 F!), sécurité, etc. Avec en plus la possibi-



Combat aérien sur Janus-Mars.

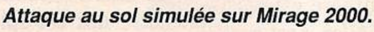
lité de reproduire à volonté des conditions de combat rigoureusement incompatibles avec la réalité pacifique. Deux types principaux de simulateurs militaires: le simulateur de vol proprement dit (semblable dans son principe à son cousin civil) et le simulateur de combat. Le *nec plus ultra* des simulateurs de combat de l'armée de l'Air, Janus-Mars, est installé à Mont-de-Marsan. Il est composé de trois sphères de 8 mètres de diamètre. Dans chacune des sphères, un cockpit d'avion complet fixe (Mirage F1 ou 2000) et un système de visualisation. Deux caméras *Fish Eye* projettent sur la surface interne de la sphère des images de synthèse de la Terre et du ciel, qui changent selon les évolutions de l'avion. Les autres appareils en vol sont figurés par des images laser, qui allient précision et surtout rapidité. Ici, il s'agit de combat et le pilote doit pouvoir bénéficier d'une vision parfaite et tous azimuts! Un des problèmes rencontrés sur les précurseurs de Janus-Mars concernait l'image projetée des avions. Paul Golicki, ingénieur et chef du service marketing de la division simulateurs de Thomson raconte: *"Les pilotes se sont vite aperçus qu'un halo entourait l'image de l'avion. Repérable d'un bref coup d'œil, le fameux halo était un danger pour la crédibilité de l'entraînement, car en combat les avions ne portent pas d'auréoles! Sur Janus-Mars ne subsistent plus que des silhouettes, beaucoup moins faciles à identifier."* Les impressions d'accélération sont, elles, simulées par un gonflement de la combinaison anti-g et des coussins du siège... Grâce aux trois sphères, on peut simuler le combat jusqu'à deux contre deux, le quatrième appareil étant dirigé par l'instructeur depuis la console centrale, qui gère toutes les évolutions et introduit différents paramètres tels que météo, pannes, images radar, etc. Ici, pas de place à l'approximation: dans un domaine aussi particulier que le combat tournoyant (*dogfight* comme disent les Anglo-Saxons), les réflexes sont le seul espoir de salut du pilote de chasse. Lui apprendre de mauvais réflexes aboutit à l'envoyer à l'abattoir. *"C'est pourquoi nous avons renoncé à faire combattre les Mirage contre des MiG qui seraient sans doute leurs adversaires dans le ciel européen,"* explique Paul Golicki. *Pour bâtir un simulateur de vol ou intégrer des données dans un simulateur de combat, il faut disposer de ce qu'on appelle un "data package", constitué de toutes les données concernant un appareil. Seul le constructeur peut fournir ce "data package", et il est très difficile et très coûteux à obtenir pour les avions civils. Alors, allez demander le "data package" du MiG aux Soviétiques... Les données concernant les MiG étant indisponibles, les avions utilisés sur Janus-Mars sont des appareils de Dassault dont nous connaissons parfaitement les performances."*

Au ras des pixels

Le *dogfight* n'est pas le seul créneau "Mach 2 sur place": le Mirage 2000N, dernier-né des bombardiers nucléaires tactiques, dispose lui-aussi de son simulateur. C'est ce genre de machine qui se rapproche le plus (de très loin, tout de même...) des jeux que vous pouvez acheter au coin de la rue, comme le *F-19* de Microprose (le favori de la rédaction). En effet, on y retrouve l'intégrale d'une mission, depuis le décollage jusqu'à l'atterrissage avec toutes les péripéties intermédiaires (défense sol-air, combat aérien éventuel, bombardement, navigation, etc.). Sur le *vrai* simulateur, les "pilotes" disposent de trois principaux types de scènes: une pour l'atterrissage et le décollage, une pour le ravitaillement en vol à haute altitude (un domaine inexploré dans la micro...), et surtout une scène représentant le vol à basse altitude, avec tous les décors "réels" imaginables: champs, forêts, lacs, maisons, arbres... Le tout en images de synthèse. Un disque de 300 Mo permet de s'ébattre sur 250 000 km^2 de terrain, soit presque la moitié de notre territoire!

De retour sur Terre

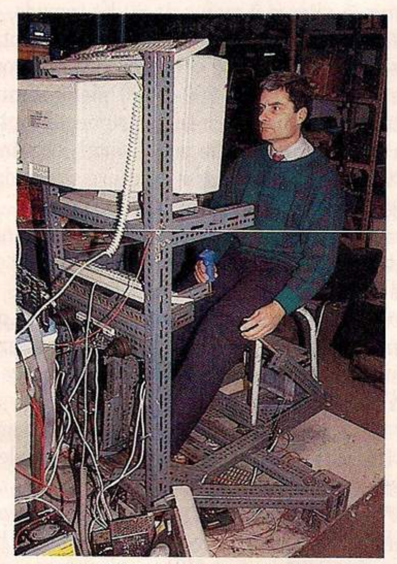
Du simulateur "pro" au grand public, il y a un pas. Existe-t-il un intermédiaire? *"Oui,* répond une voix, *Astralège*". La voix est celle d'Alain Rénier, ex-ingénieur de marine présentement informaticien. Mordu du "vol en pantoufle" (*"pas le temps de faire autre chose! "*), Alain Rénier a réalisé un exploit: transformer un jeu micro en *vrai* simulateur. La recette? Adapter un bon programme de jeu (*Flight Simulator 3.0*) à des commandes d'avion réel couplées à un calculateur (trois compatibles *PC*). Plus de joystick, mais un vrai "volant" qu'on pousse et qu'on tire, plus de clavier d'ordinateur, mais des manettes de gaz, un volant pour le trim, un vrai palonnier. Comme sur un vrai. Et ça marche! Même le mouvement est prévu: quand nous lui avons rendu visite, Alain Rénier mettait au point le prototype d'*Hélibel*, un "simulateur de



Attaque au sol simulée sur Mirage 2000.



vol" sur hélicoptère. Vu de l'extérieur, on n'y croit guère: l'engin ressemble à un squelette métallique surmonté d'un siège, d'où sortent câbles, cartes, rotules de R4 Renault, bidules et trucs bizarres, raccordés à quelques compatibles *PC*, en pièces détachées... Un petit tour sur la "chose" nous a pourtant convaincus: les commandes fonctionnent réellement et l'"hélico" (en l'occurrence le Robinson de Sierra) penche à droite, à gauche, en avant et en arrière, au gré du pilote. Quand il est doué, car tenir un cap, une altitude et une assiette demande un sérieux entraînement. Un jeu? Pas du tout. "*J'ai réglé tout ça grâce au concours de copains pilotes, crédités de 6 à 8 000 heures de vol sur hélico,* explique Alain Rénier, *et ceux qui ont volé là-dessus ne voulaient plus en descendre!*" L'avantage d'*Hélibel*, c'est que le programme est interchangeable: en excellentes relations avec Sublogic (l'éditeur de *FS 3.0*), Alain Rénier projette d'installer sur sa machine le futur soft de



Alain Rénier aux commandes de son "hélico".

cette marque, consacré aux hélicos. Attention! Tout ça ne tient pas du bricolage génial du dimanche après-midi! Il s'agit d'une entreprise commerciale: Alain Rénier s'est aperçu que l'heure d'entraînement de vol aux instruments revenait très cher aux particuliers. C'est pourquoi il a eu l'idée de "sortir les tripes" de *FS3.0*, pour en faire une machine d'entraînement, commercialisable.

Voler tous temps, c'est de l'argent

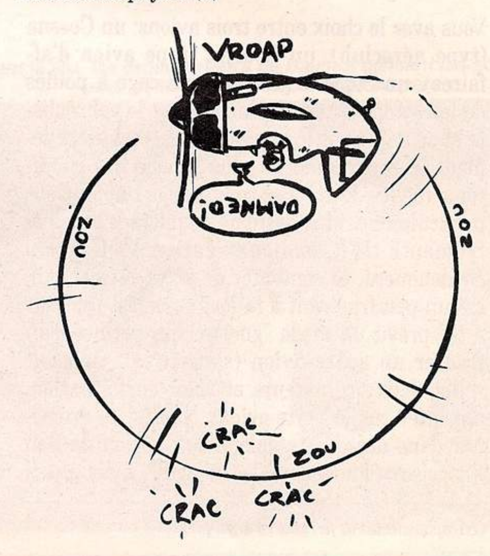
Programme vu par le concepteur: incitation au vol et premier tour de piste sur *Astralège*. Puis passage sur un véritable appareil. On revient ensuite au simulateur pour le vol aux instruments, une tâche réservée jusqu'ici à des machines coûteuses et peu attrayantes dans les aéroclubs. *Astralège* coûte moins de 65 000 F (formule "fixe"), moins de 100 000 F (formule "mobile"). *Hélibel*, cellule incluse, coûtera aux environs de 250 000 F. Oh là!, n'est-ce pas un



Astralège: bâtissez un pilote avec 6 briques!

peu cher? "*Pas du tout, quand on réalise le prix que coûtent des machines traditionnelles similaires et qu'on constate quelles économies mes machines permettent de réaliser*", se défend le constructeur. Astralège *s'adresse non seulement aux aéroclubs, mais aussi aux particuliers qui sont amenés à apprendre le pilotage. Et mon appareil permet d'avoir chez soi, à portée de la main et à toute heure, un simulateur de vol assez crédible pour répéter des procédures ou techniques complexes comme les VFR* (Visual Flight Rules: Règles de Vol à Vue) *de nuit, ou le VOR* (Very high frequency Omnidirectional Range (alignement omnidirectionnel à très haute fréquence): balise radio au sol permettant de déterminer sa position en vol). *L'heure de vol revient bien moins cher et plus la peine d'aller à l'Aéroclub!*" On est tout de même un peu loin du budget familial... Alain Rénier a encore des idées plein la tête: "*Je travaille actuellement sur un système qui permet de séparer un écran en deux: ainsi les contrôles resteront-ils sur l'écran de bord alors qu'on pourra projeter le décor sur une grande surface grâce à un projecteur vidéo!*" Souhaitons à l'heureux inventeur un rapide décollage de sa production...

Avis aux passionnés: Alain Rénier cherche des informaticiens pour développer de nouveau *Scenery Discs* (décors pour *FS 3.0*) consacrés à notre beau pays... (3)



Immelman sur la moquette

"*Dû au réalisme non surpassé du Falcon, celui-ci a été sélectionné comme base de simulation pour les militaires*", peut-on lire au dos de la boîte d'un best-seller du "simu". "*Cette fois, ce n'est plus du jeu*", clame bien haut un sticker rajouté au dos d'une autre boîte. "*Installez-vous dans le poste de pilotage avec le plus grand pilote d'essai de tous les temps...*", promet la notice d'un autre soft. Les éditeurs aiment les commentaires lyriques, aussi l'acheteur moyen est-il à juste titre en droit de se méfier. Les avis sont très partagés sur les prouesses aériennes de la micro ludique, où, il est vrai, le pire côtoie le meilleur. Hors de question d'égaler avec un joystick, une disquette et un ordinateur familial, le tout valant moins de 5 000 F, des machines "pros" valant 4 000 fois plus! Pourtant, la qualité de certains programmes réussit à étonner les spécialistes les plus "pointus". Bernard Thouanel est journaliste de la presse aéronautique (*Science & Vie Hors-Série Aviation, Info-Pilote...*) et un des rares civils français à avoir jamais piloté de véritables avions de chasse aux noms facteurs de rêve: F-104 Starfighter, F-4 Phantom, F-18 Hornet, F-16 Falcon... Passionné de micro, il connaît parfaitement les "hits" de la simulation de vol: "*Et je dis bravo! Des programmes comme FA-18*



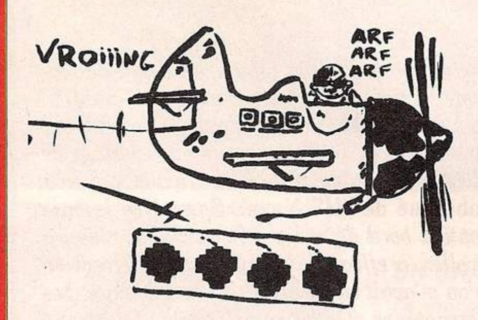
Le F-18, le préféré de Bernard Thouanel!

Interceptor ou Falcon offrent un degré de réalisme rarement accessible au grand-public!" Bernard Thouanel nous raconte l'anecdote suivante: "*J'ai eu l'occasion pour un reportage de piloter un simulateur de F-18* (l'avion multirôle embarqué de l'US Navy). *Sans être jamais monté à bord de ce type d'engins, j'ai réussi à décoller, à effectuer la mission d'interception qu'on m'avait confiée et à rentrer à la base. Les instructeurs étaient interloqués: "Comment, vous savez déjà piloter un F-18?", m'ont-ils demandé. J'ai dû leur expliquer que j'avais déjà volé, mais à bord d'un micro!*" Relativisons l'exploit: Bernard Thouanel savait déjà ce qu'était un jet, et il reconnaît lui-même que pour vraiment s'amuser avec un jeu de simulation, savoir voler est un grand avantage... "*L'obstacle majeur sur micro reste le support: un clavier, une souris, un joystick ne sont pas un véritable cockpit. Mais on ne compare pas une 2CV et une Ferrari! Le micro peut très bien servir à initialiser certains réflexes du combat,*

Le vrai cockpit du Falcon.

d'ailleurs certains pilotes de chasse l'utilisent pour s'entraîner."

De là à dire que vous disposez avec votre micro d'un simulateur identique à ceux des militaires, il y a un pas que nous ne franchirons pas. Mais Bernard Thouanel se rappelle avec délices certains après-midi de duel informatique passés avec deux ordinateurs raccordés et des copains pilotes de Mirage 2000... *"Vous savez, ces jeux sont loin d'être idiots!,* affirme le pilote de micro, *les systèmes d'armes décrits et leur mise en œuvre sont parfaitement vraisemblables, et les manœuvres à bord d'un chasseur guère éloignées de la réalité. La vraisemblance du vol micro est accentuée par le fait qu'aujourd'hui les commandes de vol des chasseurs sont électriques: entre le pilote et les ailerons, il y a un ordinateur, ce qui facilite grandement les évolutions et évite les efforts physiques sur les commandes, comme par le passé. Ça fait aussi que le pilotage se ressemble beaucoup d'un avion à un autre..."* Alors, pourquoi est-ce si difficile de devenir pilote de chasse? *"Question de forme physique. Encaisser 8 g, huit fois son poids, lors de certaines évolutions, sans tomber dans les pommes n'est pas donné à tout le monde... Et le nombre incroyable d'informations à gérer exige des réflexes et des nerfs à toute épreuve."* Fini de rêver! Mais après tant d'éloges, on se demande malgré tout si le simulateur micro est encore un jeu... Bernard Thouanel se réserve le mot définitif: *"Heureusement que c'est un jeu!*



La réalité du combat, c'est quelque chose de terrible. Sur un micro, on peut se faire descendre, appuyer sur un bouton et hop, repartir. Le principal, quoi qu'on puisse dire, c'est qu'on se marre!"

(1) g: valeur de l'accélération de la pesanteur terrestre. En pratique, un pilote soumis à une force de 3 g supporte trois fois son propre poids.
(2) Sa faculté à ne pas obéir à tous les ordres du pilote l'ont fait surnommer "Ran-Tan-Plan" par les pilotes d'Air France.
(3) Pour en savoir plus, contactez Alain Rénier, 37, boulevard Biron, 93400 Saint-Ouen.

BANC D'ESSAI EN VOL: SUP'AERO S'EMPARE DU MICRO

2 et 3 mars 1989: les étudiants de troisième année de l'Ecole Nationale Supérieure de l'Aéronautique et de l'Espace (ENSAE) organisent un colloque international sur la simulation de vol. Profitant de l'occasion, Bug Damné a fait goûter ses disquettes aux Sup'Aéronautes, futurs concepteurs de futurs avions, missiles, simulateurs et autres engins à l'allure affinée.



Vol sur F-19 à Toulouse.

Demi-surprise: ils ont adoré ça! Et ils ont aussi causé... Les futurs "pros", pilotes authentiques à leurs heures et tous spécialistes de l'informatique aéronautique, vous donnent leur avis sur les cracks et les trapanelles (1)!

• Le meilleur: *Flight Simulator 3.0*
(Edité par Microsoft, diffusé par Ubi Soft)
Pour *PC* et compatibles



Le Learjet en vol DOS sur FS 3.0. (Version 2.0, un peu moins sophistiquée pour Atari ST.

Vous avez le choix entre trois avions: un Cessna (type aéroclub), un Learjet (type avion d'affaires), un Sopwith Camel (type cage à poules de la Grande Guerre): plus axé sur le vol réaliste et civil que sur le combat. *FS 3.0* est actuellement le programme le plus proche des conditions réelles de vol. Les connaisseurs apprécient particulièrement le système de pilotage aux instruments (IFR, radionavigation VOR, etc.). Evidemment, se contenter de voler, même bien, est un peu frustrant à la longue: aussi l'éditeur a-t-il prévu un mode "guerre" qui permet d'affronter un autre avion (sans tirer). On peut relier deux ordinateurs et voler en formation, apponter sur le porte-avions Nimitz, se promener dans des décors splendides: région de San Francisco, "murs dans les nuages", mais aussi, grâce à des *scenery discs* (disquettes de décors supplémentaires, à acheter en plus), planer au-dessus de la Tour Eiffel!

(1)Trapanelle: tas de ferraille en argot pilote.

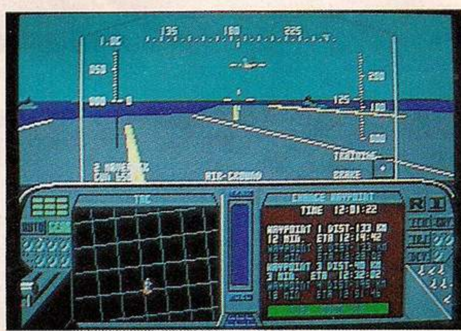
Jean-Yvon (45 heures de vol réel): "C'est génial! Les conseils (donnés dans le manuel) sont excellents et ressemblent tout à fait à ceux donnés par les instructeurs d'aéroclub. Les équations de la mécanique du vol sont bien respectées. Le tableau de bord n'est pas fantaisiste: tous les instruments visibles existent sur les avions d'aéroclub. Un bug de taille s'est pourtant glissé subrepticement dans *FS 3.0*: pour le constater (*quel vicieux!*), mettez les gaz à fond, rentrez le train et les volets, puis cabrez l'avion pour faire chuter la vitesse à moins de 60 Kt (nœuds, 111 km/h). L'avertisseur de décrochage retentit, le message *stall* s'affiche à l'écran, mais on continue de grimper à 1 500-2 000 pieds minute! Autre reproche mineur: les instruments sont un peu insuffisants pour le jet, et sortir le train ou les volets à grande vitesse ne cause aucun dommage à l'avion (contrairement à la réalité)".

Vincent (100 heures de vol): "Les commandes sont un peu trop sensibles et le vario n'est pas très fiable, mais l'IFR est assez bon..."

Xavier (80 heures de vol motorisé, 170 sur planeur): "C'est un peu difficile de se repérer, la "visu" manque de perspective. L'atterrissage est périlleux *(Xavier vient de se planter...)*, plus que sur un vrai: la preuve, c'est que je suis encore là! Un conseil: atterrissez en vision latérale en décrochant à 5 m du sol."

Marc (100 heures de vol): "FS 3.0 se rapproche vraiment du pilotage: les commandes sont bien vues. L'entraînement IFR est presque professionnel. C'est difficile, mais ça peut donner une bonne idée du vol à un novice."

• Le plus ludique: *F-19 Stealth Fighter*
Edité et diffusé par Microprose
Pour *PC* et compatibles, version prévue pour *Atari ST* et *Amiga*



F-19: impossible à descendre!

Relisez *J&S* n° 56: plus qu'un simulateur de vol, ce soft est un jeu, un vrai! On y trouve tout: les missions, l'armement, des décors magnifiques, quatre "terrains de chasse" (Libye, golfe Persique, cap Nord, Europe Centrale), plus tous les perfectionnements qu'on trouve à bord des jets militaires actuels, avec le piment de la "fur-

tivité", ou comment échapper aux radars! Des niveaux progressifs et des missions d'entraînement permettent d'accéder tout de suite au jeu: un programme d'une richesse inégalée. Les mauvaises langues diront que le *F-19* n'existe pas. Et alors? Remplacez le 19 par le chiffre que vous voulez, et tout le monde sera content. Une immonde omission: pas de palonnier! Et un bug rigolo: après avoir atterri (en mode "*no crash*") au milieu du champ de bataille, Bug Damné et Toto (son copilote), à cours de missiles, ont vidé leur canon, le nez sur une rampe lance-missiles: traversant la chose sans exploser, les obus ont détruit...un pauvre char qui passait par là. Pas de pot, Ivan...

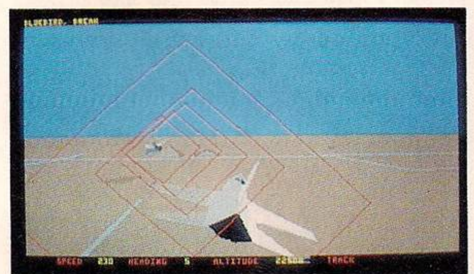
Jean-François ne pilote pas, mais est spécialiste du graphisme sur ordinateur (visualisation pour satellites, simulateurs de vol) et des commandes vocales: "C'est intéressant, car facile à piloter: presque un jeu d'arcade, avec un mélange de réalisme et d'aventure. Ça donne une bonne idée de ce que sont les armements modernes."

Jean-Yvon: "Un super jeu! Mais les instruments ne sont pas très réalistes..."

• **Le plus visuel: *Falcon***

Edité par Spectrum Holobyte, diffusé par Ubi Soft

Pour *Atari ST, Amiga* et *PC-AT*. Attention: la version *PC-XT* souffre du mode CGA et est un peu décevante...



Falcon: presque des images de synthèse.

Images splendides sous tous les angles: sans aucun doute, le graphisme le plus abouti. On retrouve dans *Falcon* toutes les particularités du F-16 de General Dynamics, le chasseur-bombardier le plus célèbre et le plus coté actuellement sur le marché. Le système de jeu est un peu semblable à celui de *F-19*, avec moins de richesse dans les armements, dans les missions et dans les adversaires. La difficulté est progressive, chaque niveau étant symbolisé par un grade (de lieutenant à colonel). Le décor au sol (des pyramides...) est un peu sobre, mais le niveau de détail du cockpit est plutôt bien vu. On peut se battre en duel en reliant deux ordinateurs, ce qui est un véritable plaisir.

Les appréciations suivantes sont collectives, réunies par Jean-Yvon.

"Nous ne parlerons du réalisme de la simulation que pour le niveau "colonel". La mécanique du vol est vraiment bien respectée (on lui mettrait 9/10) et le programme sanctionne les erreurs de pilotage: volets ou train sortis à grande vitesse, postcombustion utilisée trop longtemps, etc. Le pilotage au niveau colonel est très dur... Heureusement, on peut se rabattre sur les autres niveaux. Le cockpit est un peu simpliste mais bien réalisé, le HUD (*Head-Up Display*) est très chouette. L'idéal, c'est d'avoir *FS 3.0* (*encore!*) et *Falcon!*"

• **Les autres:**

F-16 Combat Pilot

Edité par Digital Integration, diffusé par Ubi Soft

Pour *Atari ST, Amiga, PC* et compatibles (même remarque que pour *Falcon*)

Un clone de *Falcon*, en moins bon.

Commentaires Sup'Aéro: "De tous les jeux testés, c'est le moins beau (*la version fournie était la version PC CGA, les autres n'étant point encore disponibles. Depuis, il y a eu des progrès...*). Le respect des lois de la mécanique du vol est douteux, pour ne pas dire plus. Mais on notera l'existence du GCA (*Ground Control Approach*) qui vous permet de ne pas paniquer lors du retour au bercail. De plus, on peut atterrir en mode automatique. Cette option permet aux pilotes du dimanche (*que vous n'êtes pas...*) de pouvoir poser enfin un avion."

Jet Fighter

Edité par Broderbund, diffusé par Loriciels

Pour *PC* et compatibles (VGA conseillé)

Un graphisme prometteur, possibilité d'appontage sur porte-avions, trois avions au choix, la géométrie variable sur F-14, des aventures passionnantes à vivre... Quelle carrosserie! Malheureusement, le moteur est vraiment pous-

PROFESSION: "SIMULATIONNEUR" DE VOL

Christian Colongo est ingénieur, enseignant, responsable des laboratoires "véhicules aérospatiaux" et "mécanique du vol" à l'Ecole Nationale Supérieure de l'Aéronautique et de l'Espace de Toulouse, *la* grande école française d'où sort chaque année l'élite des ingénieurs qui donnent des ailes (et bien d'autres choses...) à notre beau pays. Il est encore un des responsables du Petit Canard, le jet monoplace conçu à "Sup'Aéro". Mais Christian Colongo est aussi un des spécialistes français de la simulation de vol: il a contribué à développer le simulateur d'Airbus A300, sur lequel ses élèves se forment aux rudiments de la mécanique du vol appliquée: il est bon de montrer aux futurs diplômés comment se pilote un avion! A ses heures perdues (il lui en reste donc), l'"ingé" coiffe une nouvelle casquette: concepteur de jeux micro. *"C'est venu par hasard, un coup de chance. Un copain de chez Answare m'a demandé des données pour un jeu de simulation sur TO7 consacré à l'Airbus. J'ai donc fourni à Nathan les équations sur la mécanique du vol et des indications sur le graphisme. Comme ça a bien marché, j'ai écrit dans la foulée* Carte du Ciel, *car j'avais envie de faire partager ma passion de l'astronomie."* Puis Christian Colongo passe chez France Image Logiciels. *"On m'a demandé de faire un simulateur de vol de chasseur supersonique, et c'est ainsi que j'ai conçu* Mission en Rafale, *qui a été un des gros succès de ce type de softs sur* Thomson. *On en a vendu plus de 20 000!"* Ça rapporte, le simulateur-micro? "Ça eut payé!", comme disait Fernand: *"Vraiment de quoi être furieux: Fil a coulé en me laissant avec 320 000 F de droits d'auteur impayés! Et pas moyen de remettre la main dessus..."* Avis aux candidats développeurs: choisissez bien vos éditeurs!

Comment ça vole?

Avec au total 55 000 exemplaires de ses œuvres vendues, Christian Colongo est un des ténors (certes pas financièrement, mais enfin...) du simulateur grand public français. Quel bagage faut-il pour fabriquer la disquette qui fait planer? *" D'abord, il faut savoir comment marche un avion et connaître les équations de la mécanique du vol. En analysant les performances et le rapport poids de l'avion-poussée du moteur, on peut calculer les données pour l'accélération, la vitesse, la manœuvrabilité, etc. C'est toujours un peu la même chose pour tous les jets! Pour coller au mieux à la réalité, on devra privilégier la qualité de la réponse aux commandes par rapport au graphisme."* Affaire de matheux... *"Eµn fait, la grande difficulté réside dans le respect de l'équilibre entre la complexité, la réalité et le jeu..."* Trop de complexité tue le jeu, pas assez de réalisme tue l'intérêt. Mais comment Christian Colongo s'est-il procuré des données sur le Rafale, programme aussi secret qu'il est moderne? En extrapolant: *"En fait, tout le soft est basé sur les performances d'un Mirage III!(1) ",*



Christian Colongo à côté du Petit Canard.

avoue (sans honte) le concepteur! L'expérience Fil a-t-elle dégoûté le "simulationneur"? *"Pas du tout. Fil ou pas, je continue à concevoir un nouveau produit: un simulateur de la navette européenne Hermès, pour micros 16 bits."* Ne reste plus qu'à trouver un éditeur pour lancer l'engin...

(1) 25 ans d'âge...

sif... Broderbund affirme, pour se disculper, que ce soft n'est pas un simulateur mais une véritable aventure: combien de joueurs auront craqué avant de s'y engager?
Commentaires Sup'Aéro: "La pointure en dessous. L'instrumentation est un peu faible (*le même cockpit pour les trois coucous...*) et irréaliste. La qualité de la simulation n'est pas terrible. Et il est extrêmement frustrant de ne pouvoir effectuer de vraies missions avant d'avoir effectué cinq appontages! Le mode "instruction" permet au moins de voler un peu."
(*La note attribuée au soft est très inférieure à celle donnée dans J&S n°58.*)

Jet
Edité par Sublogic, diffusé par Ubi Soft
Pour *Atari ST*


Jet: un peu vieilli...

Encouragés par le succès de *Flight Sim.*, les gens de Sublogic ont naturellement tenté de rééditer leur exploit en créant dans le même esprit un simulateur militaire. Pas la peine d'insister: c'est raté.
Commentaires Sup'Aéro: "Très décevant... L'avion est difficile à manier, les mouvements sont hachés, l'instrumentation mauvaise et le réalisme nul (*eh ben...*)! Ce diagnostic peut paraître sévère, mais il nous semble justifié. Si vous voulez piloter un F-16, achetez *Falcon."*

FA-18 Interceptor
Edité par Electronic Arts, diffusé par Ubi Soft
Pour *Amiga*


FA-18: la star de l'Amiga.

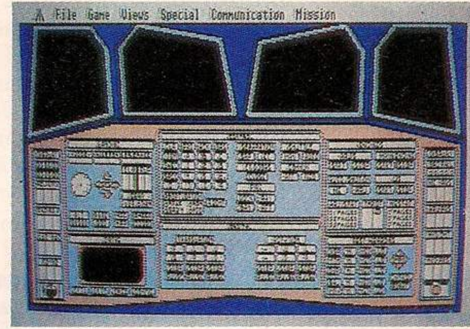
Oh! Qu'il est beau! Sans doute une des plus belles réussites graphiques sur l'*Amiga*. Par moments, on se croirait dans un décor en images de synthèse... L'avion piloté est le FA-18 de l'US Navy, dont la Royale aurait pu être équipée, en attendant le Rafale. "F" pour *Fighter* (chasseur), "A" pour *Attack* (appui tactique): le coucou de Grumman est un des plus


FA-18 (le vrai): bienvenue à bord.

beaux fleurons aéronautiques polyvalents actuellement en service. Le petit tour à bord que propose Electronic Arts est bien séduisant.

Commentaires Sup'Aéro: "C'est *Jet Fighter* (*avec l'avantage de l'antériorité*) plus le graphisme et le son de l'*Amiga*. Le pilotage est facile, mais assez peu réaliste. L'appontage est un jeu d'enfant (*contrairement à* Jet Fighter). La réalisation des missions ne peut se faire qu'après avoir réussi un appontage. Une fois cette formalité accomplie, c'est le départ pour de vraies (?) missions, depuis la reconnaissance d'avions suspects jusqu'au bombardement d'un porte-avions submersible russe! Se planter n'oblige pas à tout recommencer: heureuse initiative. On reste cependant sur une impression frustrante de "pas complet". Peut-être manque-t-il quelques missions? L'instruction est classique, assez bien faite. Fréquement, on va percuter l'instructeur: attention au savon..."

Orbiter
Edité par Spectrum Holobyte, diffusé par Ubi Soft
Pour *Atari ST*



Orbiter: vous avez dit presse-bouton?

Vous voilà maintenant aux commandes d'un coucou un peu spécial. Pas de réacteur, décollage vertical, atterrissage en planant. Et vue sur notre planète, à 80 bornes au-dessus: oui, c'est la navette spatiale!
Commentaires Sup'Aéro: "Si l'on écrit un simulateur de navette spatiale, deux options: ou bien on fait un jeu d'arcade qui n'a rien à voir avec la réalité, ou bien on crée un jeu compliqué et technique. C'est cette dernière solution qu'a choisi Spectrum Holobyte. *Orbiter* est un jeu complexe, qui paraîtra un peu "pousse-bouton" au départ. Il devient passionnant quand on fait tout manuellement: on constate alors une furieuse tendance de l'engin à exploser pour un oui ou pour un non...

Cette simulation est-elle réaliste? On manque un peu d'éléments (*et pour cause...*) pour se prononcer. En tout cas, il n'y a rien de choquant. La lenteur peut-être? Certaines phases sont un peu frustrantes: atterrir, par exemple, ne peut se faire sans pilote automatique. Encore un mot: l'autocollant "version française" sur la boîte est une arnaque: il n'y a qu'une page en français!"

(*Sup'Aéro donne une note de 7/10 à ce soft dont nous n'avions pas parlé.*)

TESTEZ VOUS-MEME LA CREDIBILITE DE VOTRE SIMULATEUR!

Comme pour les machines ou les programmes d'échecs, il existe des tests faciles que vous pouvez appliquer à vos programmes, afin de vous faire une idée de leurs performances. Ils sont basés sur la mécanique du vol et le comportement des avions réels et ont été mis au point à Sup'Aéro. Vous voilà pilote d'essai, merci *Jeux & Stratégie*!

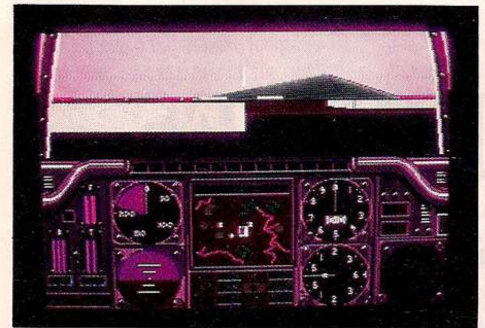
Test n° 1:
Placez l'avion en palier stabilisé, c'est-à-dire: vitesse constante, variomètre nul, gaz réglés. L'avion doit voler (droit!) sans que l'on touche à quoi que ce soit. Mettez alors les gaz à fond. L'avion doit se mettre en montée, à une vitesse très proche de la vitesse initiale, sans qu'on touche au manche. Défaut classique constaté: l'accélération ne joue pas sur l'altitude.


Bug Damné, pilote d'essai au sol (simulateur A300 à Sup'Aéro)

Test n° 2:
Placez l'avion en palier stabilisé (voir test n°1). "Mettez du pied" à droite, c'est-à-dire appuyez sur la touche droite du palonnier: Il doit apparaître du "roulis induit": l'avion doit s'incliner à droite. Défaut classique: rien ne se passe. Ou bien vous n'avez pas de palonnier (honte...).

Test n° 3 (ça se corse):
Placez l'avion en palier stabilisé. Cabrez l'avion, puis ramenez le manche (le joystick) à sa position initiale. L'avion doit osciller sur sa trajectoire, avant de revenir à la vitesse initiale en palier, à une altitude qui peut être différente (après trois ou quatre oscillations). Défaut classique: pas d'oscillations ou carrément le b...

Gunship
Edité et diffusé par Microprose
Pour *Atari ST, Amstrad CPC, C64, Apple II, PC* et compatibles, *Amiga*


Gunship: pour les fanas du "ventilo".

Le simulateur de combat sur hélicoptère. Certes, ce n'est pas un avion, mais ça vole. Et là, il y a du boulot: missions, systèmes d'arme, contrôle des dégâts et surtout pilotage! Eh oui, l'ennui avec un "ventilo", c'est que ça vole dans tous les sens...
Commentaires Sup'Aéro: "Heureusement *Gunship* ne reproduit pas exactement le comportement d'un hélico de combat! Mais il permet de se faire une idée du pilotage, ô combien facétieux, d'un véritable hélico. Un reproche: il semble qu'on ne puisse pas prendre plus de 20° d'inclinaison et d'incidence, ce qui paraît un peu faible. On appréciera cependant les messages radio du sol, les missions évolutives (de l'entraînement au suicide pur et simple...). Bien rendu: les dommages dus au combat qui rendent l'appareil difficile à diriger. Les instruments sont un peu pauvres, mais on a le minimum vital (*il paraît pourtant que le tableau de bord est le plus fidèlement rendu de toutes les simulations micro*). Le graphisme (sur *Atari*...) est un peu trop sobre."

• En bref:
Spitfire 40 (voir *J&S* n° 52), édité par Mirrorsoft: aux commandes du célèbre chasseur anglais, vous combattez les Me-109 dans le ciel d'Albion. Très bon à son époque, ce soft a malgré tout un peu vieilli. Pour les fans de la Deuxième Guerre mondiale (pour *Atari ST*).

P-51 (voir *J&S* n° 57), édité par Bullseye Soft: cette fois, il s'agit d'un Mustang. Très bonne simulation, équipée d'une ribambelle de gadgets utiles. Graphisme fil de fer un peu sommaire, mais possibilité de jouer à deux en utilisant deux ordinateurs (*Macintosh*).

Fokker Triplane, édité par Bullseye Soft: l'ancêtre de *P-51*. Vous volez aux commandes de l'avion du Baron Rouge. La chasse est ouverte! Un peu vieillot, tout de même... (pour *Macintosh*).

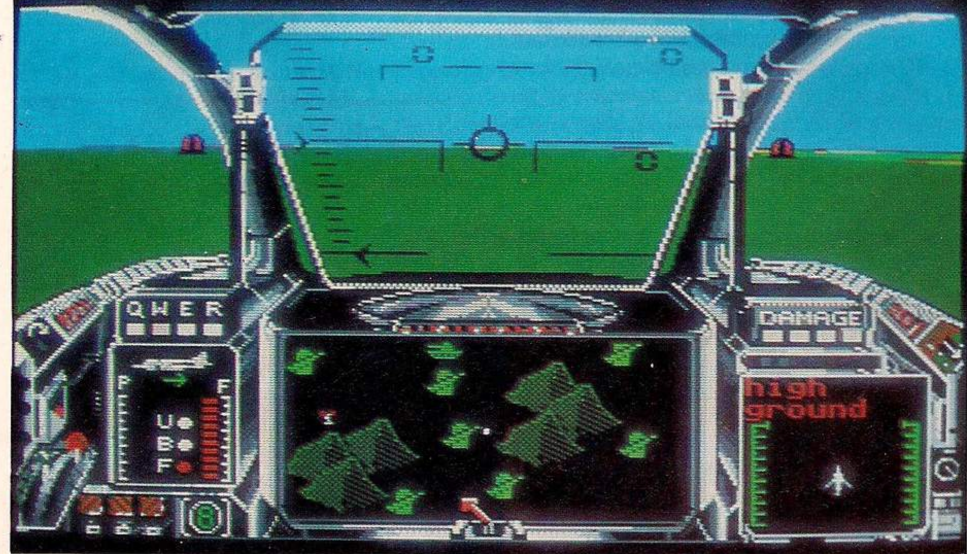
B-24 Combat Simulator (voir *J&S* n° 53), édité par SSI: attention! Il ne s'agit pas d'un vrai simulateur, mais d'un wargame hybride, où quelques vagues éléments de contrôle et de navigation entrent en compte. Ce soft accuse son grand âge (1987!). Présentation luxueuse, mais graphisme nul (pour *PC* et compatibles, *C64*).

Battlehawks 1942 (voir *J&S* n° 58), édité par Lucasfilm Games: une grande déception: on s'imaginait en ailier de Buck Danny et Greg Boyington voler au-dessus du Pacifique Sud, et on se retrouve aux commandes d'un (mauvais) jeu d'arcade... Au tapis! (pour *Atari ST*, *Amiga*, *PC* et compatibles).

Chuck Yeager Advanced Flight Simulator: voir Microtop.

F-15 Strike Eagle (édité par Microprose): un des seuls softs à avoir choisi le chasseur de supériorité aérienne de l'US Air Force. Un bon jeu pour l'époque (1986), mais franchement plus d'actualité aujourd'hui (pour tous les ordinateurs).

F-14 (édité par Activision): une grande réussite sur *C64*. On trouvera dans ce jeu tout ce qui a fait le succès des plus grands, ramené évidemment à 64 Ko... Le *C64* fait encore une fois la démonstration de ses étonnantes capacités: *F-14* offre un graphisme et un intérêt ludique dignes de bien des softs sur 16 bits. Si vous possédez encore cette machine, *F-14* vous est fermement recommandé.



Strike Force Harrier: tonnerre sur l es Malouines!

Strike Force Harrier (édité par Mirrorsoft): le grand intérêt de ce jeu est de simuler un appareil à décollage vertical, le Harrier. Le reste est de fort bon niveau, même si ses deux ans d'âge commencent à se faire sentir (pour *Amiga*).

A-320 (édité par Loriciels): il est rare qu'un éditeur consacre un soft à un appareil civil gros porteur. Il s'agit ici d'un subtil mélange entre simulation (un peu rudimentaire, mais il est vrai que le pilotage d'un A-320 n'est guère passionnant...) et aventure: un pirate de l'air vient perturber le cours d'un vol sans histoire, pour le plus grand plaisir du joueur! Original et bien fait (Pour *Amstrad CPC* et *Atari ST*).

Mission en Rafale (édité par FIL): hum... FIL a bu le bouillon, aussi trouverez-vous difficilement ce soft, l'un des seuls simulateurs de vol sur machines *Thomson*. Anachronisme? Bah, avec un peu de chance, au hasard d'une étagère oubliée...

• Ustensiles et accessoires (pour ne pas casser du bois):
Joysticks: toutes les marques font l'affaire. Un conseil: privilégiez ceux qui sont fixes (ventouses): votre deuxième main vous sera bien utile.
Manches: le *nec plus ultra* s'appelle *Maxx*. C'est tout bonnement un volant équipé d'une profondeur, comme sur un véritable appareil d'aéroclub. Et ça marche! Softs recommandés:


Maxx Yoke: un volant planant.

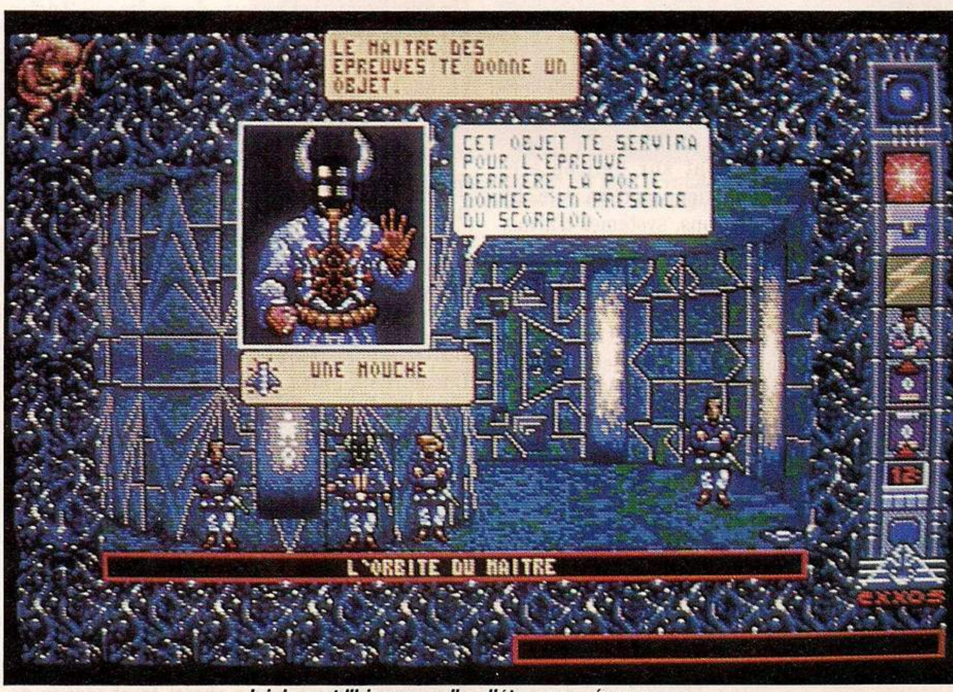
Flight Simulator 3.0, Chuck Yeager, Gunship, F-19 et aussi *Silent Service* (simu de sous-marin, mais c'est bon à savoir). Le maniement est un peu spécial, mais on s'y fait. Attention! C'est ultra-sensible! On regrette cependant que les commandes de profondeur ne reviennent pas tout à fait au neutre quand on les lâche. Peut-être faut-il lubrifier un peu la barre? L'étalonnage est très fin, veillez à bien mettre le manche au neutre quand le programme vous le demande. Pour *PC* et compatibles (865 F, plus la carte joystick si vous n'en avez pas) et *Macintosh* (1 160 F), disponible chez Genius Software, 36, boulevard du Montparnasse, 75015 Paris.

Photos Galerie 27, P. Grumberg,, A. Rénier, B. Thouanel; dessins Ch. Bouillet.

SOYEZ EXXOSSÉS...

KULT, LE TEMPLE DES SOUCOUPES VIOLENTES

IL EST DES JEUX QUI MARQUENT DES BORNES DANS LE PROGRES CONSTANT DE LA MICRO-INFORMATIQUE. *L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD*, SOFT BAROQUE ET DIFFICILE, FUT UN DE CEUX-LA. LE CAPTAIN EST DEVENU UNE REFERENCE, MEME SI SON UNIVERS DELIRANT ET POINT TROP "CARTESIEN" A DEROUTE OU DEÇU PLUS D'UN JOUEUR ATTIRE PAR UN PRINCIPE DE COMMUNICATION INGENIEUX ET DES GRAPHISMES SPLENDIDES. EXXOS EN A TIRE DES ENSEIGNEMENTS: LE NOUVEAU PRODUIT, *KULT*, REVIENT POUR AINSI DIRE SUR TERRE. PLUS CLASSIQUE, PLUS "LOGIQUE", IL MARQUERA PEUT-ETRE L'APOGEE D'UNE PERIODE, CELLE DE LA SOURIS TRANSCENDEE.



Ici, le mot "bienvenue" a d'étranges résonances...

Un labyrinthe, des salles à visiter, des épreuves, des casse-tête, des combats: combien de softs ont exploité le sempiternel parcours obligé, hérité des jeux de rôle? Rester dans la tradition en innovant est une chose bien périlleuse... Ou bien on tombe dans le travers "rôliste", avec gestion longue et ennuyeuse de personnages aux caractéristiques trop nombreuses: le comble sur un micro. Ou bien on adopte le choix de l'arcade tous azimuts, et on pénalise les maladroits. *Kult* se situe au juste milieu: assez "rôle" pour passionner les plus rétifs des Donjonneux traditionnalistes (espèce en voie de disparition) et assez rapide pour éviter l'ennui. *Kult* est un jeu dont le confort étonne. Tout se gère à la souris, grâce à des menus-icônes faciles à mémoriser qui apparaissent chaque fois qu'il est nécessaire, avec un petit texte explicatif. Le problème de ce genre de systèmes est généralement de limiter les actions possibles, donc la liberté du joueur. Ici, les choix couvrent tout le champ des possibilités.

Graphiquement parlant, pas de menu déroulant, mais un "cerveau" mutant constellé de repères sur lesquels on clique: une bonne façon d'intégrer les impératifs de gestion au "concept" général du jeu. C'est un des charmes des productions Exxos que d'associer l'aspect purement pratique à l'esprit et à l'atmosphère d'un jeu. C'est comme ça qu'un univers ludique devient crédible!

Prologue

Trêve d'abstraction. L'univers de *Kult* est encore une fois un pur délire fictionneux sorti des esprits féconds de la maison Exxos. Ici, nous ne retrouvons pas les habituels mondes technologiques, la baston intergalactique propre aux "Space Opérettes". Encore une fois (comme dans *Captain Blood*), les prêtres d'Exxos ont recréé un environnement romanesque et cohérent. Tout est expliqué dans *Le Livre des Origines* (et dans son appendice, *Le Livre de la Honte*): un extraterrestre taré, Zorq, a posé sa 4L de l'Espace sur une montagne, la montagne du Peuple. Curieux parking! D'aucuns auraient plutôt choisi une plaine... Mais c'est ainsi. Ledit Zorq a sans doute essayé de relire Nietzsche dans le texte, personne ne sait exactement (même pas Exxos). Mais l'extraterrestre a eu des problèmes pour comprendre la philosophie du cru: était-ce une mauvaise traduction? Ou bien les notions de Bien et de Mal sont-elles trop complexes à piger pour un Alien moyen? Toujours est-il que loin d'interpréter avec discernement les paroles de Zarathoustra comme l'aurait fait Bernard-Henry Lévy, Zorq a tout pigé à l'envers, comme l'avait fait Adolf Hitler.



Un p'tit bonneteau, Offa?

C'est honteux!

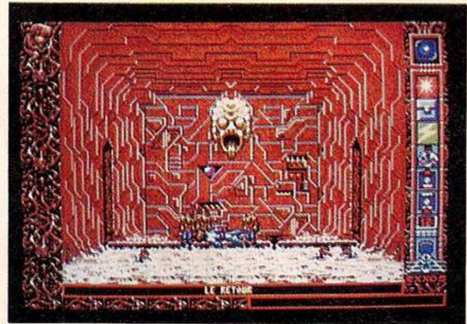
En résumé: "Repassez-moi du rôti et préparez une jeune vierge, accorte tant qu'à faire, pour le dessert. J'ai des lourdeurs postprandiales, mais je me sens d'attaque pour créer une nouvelle race, tiens. Et cette race deviendra maîtresse du monde, et on écrabouillera tous les crétins qui se mettront sur notre passage (*Burp*). J'ai dit!" Malheureusement, ce n'est pas parce que la disquette rentre dans le drive que le programme est compatible: la race des Seigneurs s'entredévore dès la naissance. C'est raté. Dépité, Zorq laisse tout en plan (la frayère où sont nés les gosses, le peuple rebaptisé "Protozorq") et


Bzzz: si on vous touche, prenez la mouche.

remonte chercher aux cieux le "Komposant" (sic) nécessaire à son expansionnisme racial. Pendant qu'il est parti, son remplaçant fait un peu le fou, se prend pour Dieu et rate aussi son coup. Naît alors une nouvelle race, les Vorts, transformés sur le champ en lumpenprolétariat corvéable à merci. Restent donc sur la Montagne les Protozorks (sorte de lézards à l'aspect vaguement humanoïde) couverts de honte par le péché de leur chef et qui expient, les Vorts, qui nettoient les saletés des premiers sans moufleter, et les humains des environs, appelés Offas.

Lever de rideau

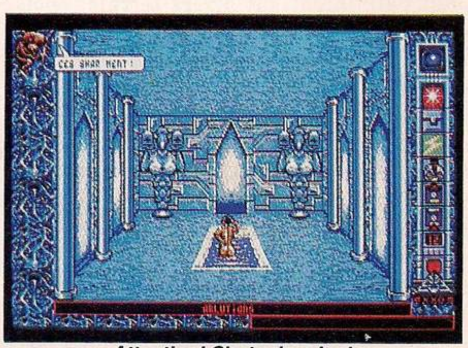
Jusque-là, vous n'avez pas cliqué une seule fois! Et pourtant, ces connaissances sont essentielles pour avancer dans le jeu. Vous incarnez un jeune Offa nommé Raven. Doué de pouvoirs mentaux extraordinaires, Raven est en communication constante avec un réseau d'autres


Les Vorts sont des croque-morts des plus affairés

mutants en recevant des informations d'une espèce de "blatte fœtale", là, en haut à gauche de l'écran, qui parle directement à l'esprit (donc en phonétique), et en possède d'ailleurs pas mal (de l'esprit). On peut donc dire que Raven est un "récepteur mental", un "tuner". Ledit tuner est chargé d'aller voir un peu de quel bois se chauffent les Protozorqs. Dans le Temple des Soucoupes Volantes, Raven devra affronter plusieurs épreuves afin de savoir s'il peut devenir "divo" et annoncer la bonne nouvelle du retour de Zorq à Deilos, crocodile divin (par intérim) et anthropophage à ses heures. Et surtout trouver la damnée porte de sortie en se faisant accompagner de deux tuners rebelles au réseau, dont une donzelle, ce qui pimente un peu l'embrouille. Le tout en cherchant à échapper aux Protozorqs et aux autres Offas (les "aspirants" Divos). C'est là qu'on commence. Ouf!

Des races et des cuirasses

La mentalité des différents personnages est assez bien vue: là encore, le souci de cohérence donne aux différentes races une "épaisseur" remarquable. En général, les individus rencontrés dans le Temple sont peu fréquentables: les Aspirants sont faux jetons, toujours prêts à raconter les pires mensonges, les Prêtresses sont aussi fanatiques et cinglées qu'extérieurement avenantes, les Protozorqs sont aussi aimables et primesautiers que des SS tête-de-mort, toujours prompts à dégainer une arme redoutable (dont on peut s'emparer cependant) en brâmant des insultes d'une teneur raciste à faire rougir Léon Degrelle. Seuls les Vorts, humbles travailleurs à la discrétion remarquable, provoquent chez le joueur un vague sentiment de compassion. Ainsi évidemment que les deux tuners qui nichent quelque part au bout d'un souterrain. Les trouverez-vous ou irez-vous nourrir Deilos, le crocodieu? Le personnage de Raven est passionnant à jouer: il dispose d'une batterie complète de pouvoirs psychiques. La gamme couvre la télékinésie (pour s'emparer d'objets sans que leurs proprios s'en avisent...), l'infravision (pour voir dans le noir), mais aussi tout un tas de bricoles dont vous trouverez vous-même l'usage. On vous conseille le "brouilleur d'esprit", utile avant de combattre: ce sera votre seule protection.
Corps même du jeu, les diverses épreuves se déroulent dans de superbes décors, plein écran, où pour une fois les icônes ne mangent pas toute la place. Toutes les salles communiquent soit directement, soit par l'intermédiaire de couloirs circulaires. Il est donc très facile de se repérer. Toutes les directions et les lieux accessibles (aux noms poétiques et évocateurs: Le Pendu, De Profundis, les Jumeaux...) sont indiqués à l'écran, il est impossible de se perdre. Il y a dans le temple un grand nombre de salles à visiter, chacune aussi réussie que la précédente, avec autant de casse-tête à résoudre. Attention! Certaines épreuves vous paraîtront faciles, d'autres vous demanderont plus de temps. Tâtonnez, faites part de vos expériences aux autres joueurs. Vous pouvez de toute manière sauvegarder une partie bien engagée. N'oubliez pas que le temps est un paramètre important: après une certaine heure, les épreuves sont terminées, et vous n'avez plus rien à faire dans les couloirs! Attention aux Protozorqs... Les scrupules ne sont pas de mise: "bugnez" si nécessaire


Attention! Chute de reins!

(très jolie animation, façon BD), mais soyez prudent. Et si un quelconque individu vous supplie de le tirer d'un mauvais pas, pas de pitié: "à la trappe", comme disait le Père Ubu!

Une saveur relevée

Parmi tous les ingrédients qui font de *Kult* une réussite, l'humour se taille, si l'on peut dire vu l'hémoglobine renversée sur les dalles du Temple, sa place sur l'autel. En donner un exemple est impossible: c'est indéfinissable. Dérision exxostive, clins d'œils, etc. Les personnages vivent, ça bouge, ça cause, ça s'agite, c'est plein de surprises et de découvertes. Le son est particulièrement réussi: les portes en pierre font un bruit terrifiant, les corps font plouf en tombant dans la mangeoire de Deilos, les personnages parlent un curieux sabir, sans doute obtenu en remixant l'incantation "Ata Ata Hoglo Hulu" dans tous les sens. Ce qui renforce le sentiment d'être dans le bain! Le cocktail est assez épicé pour qu'on ait envie d'y revenir, à tout âge, pour des parties plus ou moins longues. Les connaisseurs retrouveront dans *Kult* l'esprit volontiers corrosif de l'écrivain Norman Spinrad, accomodé à une sauce française fort bien mijotée, dans le style hélas défunt de la revue *Métal*


Des alliés sympathiques mais peu coopératifs.

Hurlant. Que Caza, le bédéiste, ait fait la jaquette ne contredit rien du tout. Ce *Kult* trouvera-t-il des adeptes à l'étranger? C'est tout à fait probable: les jeux Exxos sont conçus pour fonctionner en trois langues, et l'Univers du Temple est assez "dépaysant" pour qu'un barbare germain ou un yuppie de Central Park y trouve son compte. *Kult* a peut-être enfin réussi à éviter cette tare des softs français: images et idées superbes, mais défaut d'accessibilité et de manipulation du jeu. A côté de *Kult*, des aventures comme *Bard's Tale* ou *Ultima* font vraiment triste mine! Ce Temple des Soucoupes Volantes a décidement une architecture plaisante: mais résistera-t-elle aux assauts du Temps?

FICHE TECHNIQUE
Type: aventure
2 disquettes pour *Atari ST* (immédiatement), puis à court terme pour *Amiga, PC* et compatibles, *Amstrad CPC* et *C64* (275 F)
Manuel et écran en français

ZOMBI

Edité et diffusé par Ubi Soft
Type: aventure
2 disquettes pour *Atari ST*, *Amstrad CPC*, *PC* et compatibles (249 F)
Manuel et écran en français



A l'origine *Zombi* est un film culte de George A. Romero, plein d'horribles morts-vivants verdâtres et anthropophages. Le soft en garde le scénario de base et essaye d'en retracer l'ambiance. Quatre survivants posent leur hélicoptère sur le toit d'un centre commercial, dans une ville infestée de zombies; or les héros doivent trouver de l'essence pour s'échapper... Sans ça, crac-crac! Commence alors une épouvantable traque.
Le jeu est extrêmement simple dans son fonctionnement: les quatre personnages se manipulent indépendamment et parcourent les lieux en ramassant tous objets utiles et en fracassant au passage quelques crânes de zombies (la tête, visez la tête!). Un soft prenant et bien conçu qui recèle mille astuces ou pièges. Et souvenez-vous: quand il n'y a plus de place en enfer, les morts reviennent sur Terre!

Son: 7/10	Graphisme: 7/10
Animation: 6/10	Originalité : 6/10
❤ 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10	

CHUCK YEAGER ADVANCED FLIGHT SIMULATOR 2.0

Edité par Electronic Arts, diffusé par Ubi Soft
Type: simulateur de vol
2 disquettes pour *PC* et compatibles (299 F)
Manuel en français, écran en anglais



Chuck Yeager est un des plus célèbres pilotes d'essai américains: c'est de son aventure qu'a été tiré le film *L'Etoffe des Héros*, et il est le premier homme à avoir brisé le mur du son, sur Bell X-1 en 1947 (gag: il y dans la boîte une cassette de la voix du Père Yeager, devenu général). Autant dire qu'avec une pareille caution, Electronic Arts ne prend pas trop de risques. Et il faut avouer que ce "simulateur de vol avancé" est assez plaisant. Et riche: types de cockpits différents (jet, avion de tourisme, Deuxième Guerre mondiale, cage à poules), dix-huit coucous (du Spad au F-117, le vrai, pas le F-19..., zinc furtif de l'USAF), dix endroits d'où prendre les commandes (du hangar à 10 000 pieds...), treize niveaux de difficulté, etc. Que de chiffres! Que reste-t-il de ces données impressionnantes? D'abord de sympathiques et fluides vues extérieures des avions. Puis une relative sensation de renouveau à chaque décollage sur un coucou différent. Les découvrir tous prend un temps fou! Le pilotage est assez étrange (tendance à piquer du nez...) et peu accessible. Reste que l'opulence apparente cache une certaine aridité du jeu pur. Il manque une aventure quelconque pour pimenter toutes ces jolies évolutions... Deux détails encore: la manie du décor "pont-suspendu-sous-lequel-on-peut-passer", maladie des éditeurs, devient carrément risible. Et puis ce jeu, même si la boîte est rigoureusement semblable, n'a rien à voir avec un autre du même nom, destiné à l'*Amstrad CPC* (voir *J&S* n° 58). Tests "spécial simulateur" (voir Microscopie): pas convainquant du tout... Mais bon. On s'amuse.

Son: 5/10	Graphisme: 7/10
Animation:7/10	Originalité :5/10
❤ 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10	

FIRE ZONE

Edité par PSS, diffusé par Ubi Soft
Type: wargame
2 disquettes pour *PC* et compatibles, *Atari ST* (269 F)
Manuel et écran en français (approximatif mais compréhensible, merci)

"Le jeu de guerre du XXIe siècle", dit la présentation. Diverses unités (chars lourds ou légers, "walkers" type Guerre des Etoiles, infanterie, etc.) s'affrontent sur divers terrains (bois, marais, villes, terrain accidenté...) selon divers scénarios: un wargame, en somme. C'est simple à gérer, facile à comprendre (phase de mouvement puis de combat pour chaque camp, et ainsi de suite). Ce jeu donnera peut-être au débutant le goût de ce genre d'exercice. Le joueur confirmé y trouvera, lui, plus ou moins son compte. Car les règles restent malgré tout un peu sommaires: il n'y a pas dans le jeu de zones de contrôle et de tirs d'opportunité, ce qui surprend un peu lors des premiers combats (ah... la force de l'habitude...). Les scénarios sont d'inégale valeur. Evitez "assaut par l'infanterie", par



exemple: vos pauvres biffins (portée de tir ridicule) se retrouvent opposés à une armada de blindés dévastateurs, ce qui tourne au massacre sans intérêt. Et la machine annonce tranquillement "*pas de degate*" (sic) chaque fois que vous balancez un pruneau bien mérité sur la face d'un des mastodontes... Frustrant. L'ordinateur se montre plutôt faiblard tactiquement: il envoie (par exemple) ses chars se faire ratatiner le blindage un par un en ordre dispersé, au mépris le plus élémentaire des lois édictées par Clausewitz-De Gaulle-Guderian. Mais ce menu défaut disparaît quand on joue à deux. Encore un point: on peut créer soi-même ses scénarios et ses terrains de jeu (fonction *Gamegen*). Résumons: un bon jeu pour les bleus, un peu léger pour les grognards.

Son: –	Graphisme: 6/10
Animation: –	Originalité : 5/10
❤ 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10	

688 ATTACK SUB

Edité par Electronic Arts, diffusé par Ubi Soft
Type: simulateur de sous-marin
2 disquettes pour *PC* et compatibles (245 F)
Manuel en anglais, écran en anglais



Visiblement Electronic Arts cherche des noises à Microprose: on ne compte plus les softs de simulation consacrés qui aux avions, qui aux chars, qui aux sous-marins... Et ils sont tous de qualité! *688 Attack Sub* est une vraie réussite. On retrouve parfaitement, à bord du sous-marin nucléaire d'attaque, l'ambiance des bouquins de Tom Clancy (*Tempête Rouge, Octobre Rouge*), sous-marinade comprimée en boîte à

sardine-moiteur angoissée bleu marine-technologie de pointe. Le boulot de "captain" à bord de ce genre de rafiot n'est pas de tout repos... Tous les détails sont à bord: armements, sonars, pilote automatique, sans oublier un périscope très bien conçu. Le manuel (en anglais...) est clair, le jeu facile à gérer et accessible assez rapidement, à condition de savoir un peu de quoi il retourne.

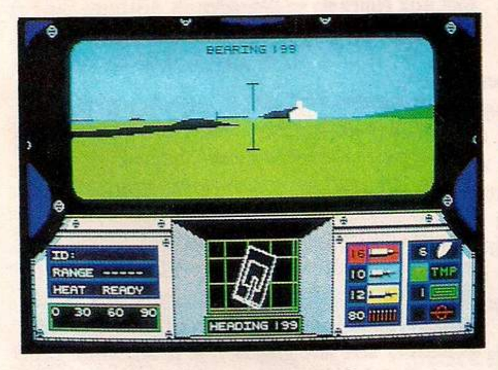
Marins d'eau douce, passez votre chemin! Les auteurs admettent fort honnêtement (c'est rare) que quelques lacunes se sont forcément glissées dans le sillage du sous-marin (portée des torpilles un peu faussée, par exemple), mais le jeu est si passionnant qu'on leur pardonne tout. Un gag, tout de même: une mission, *Mumar Cadaver*, consiste à couler quatre pétroliers libyens, à leur sortie du détroit de Gibraltar. Les Espagnols vont avoir du boulot pour nettoyer leurs plages avant l'invasion des estivaliers teutons...

Son: 5/10	Graphisme: 7/10
Animation: 6/10	Originalité : 6/10

❤ 1 2 3 4 5 1 7 **8** 9 10

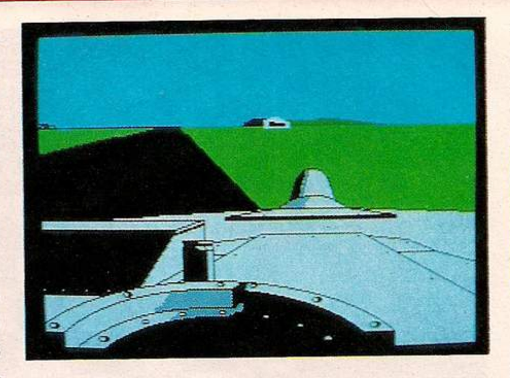
ABRAMS BATTLE TANK

Edité par Electronic Arts, diffusé par Ubi Soft
Type: simulation de char
2 disquettes pour *PC* et compatibles (249 F)
Manuel en anglais, écran en anglais



Et de trois... La livraison printanière d'Electronic Arts a des relents guerriers fort plaisants. Après les pilotes d'essai et de sous-marin, vous voilà chef de char (type M-1 Abrams, le petit dernier des tanks américains). Un machin difficile à manœuvrer: ils sont en théorie quatre là-dedans, pour faire combattre et bouger la ferraille! Le programme n'a pas pu éviter la complexité: c'est fastidieux à mettre en route.

Et on encaisse plus rapidement les obus rousskis qu'une caissière de supermarché les sous un samedi après-midi... Mais, dans l'ensemble, le soft restitue assez bien l'impression d'aveuglement complet qu'on éprouve dans un engin blindé. Reste que pour éprouver *vraiment* ce qu'est l'atmosphère dans un char d'assaut, vous pouvez vous enfermer dans une penderie, avec un micro et une tondeuse à gazon Diesel pour le



bruit et l'odeur. Impression garantie! *Abrams Battle Tank* offre, par ailleurs, quelques missions sympathiques (quoique désespérées...) dans des paysages bien de chez nous: ceux de la Moselle, par exemple. Cette fois, il ne s'agit plus de faire le joli cœur au-dessus du golfe Persique mais de sauver Maman, les lardons et Alfred (le teckel) de l'expansionnisme soviétique. C'est plus motivant, n'est-il pas?

Son: 4/10	Graphisme: 6/10
Animation: 6/10	Originalité : 8/10

❤ 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

RAFFLES

Edité par The Edge, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade/aventure
Disquette pour *Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, C64* (249 F)



Un personnage (ici, un voleur, mais serait-il plombier que l'embrouille ne changerait pas d'un pixel...) se balade de pièce en pièce dans une grande maison, pour retrouver des bijoux. Il peut pousser ou tirer des meubles et ramasser des objets.

Il doit donc, dans chaque pièce, faire face à au moins un problème: éviter les gorets hystériques ou les canaris carnivores qui attaquent (souvenir impérissable d'expériences génétiques ratées) et/ou trouver des passages secrets, des portes dérobées, des objets utiles, etc. Le jeu est mignon (vue en plongée de trois quarts...), les animations de bonne qualité: *Raffles* vaut la peine qu'on s'y arrête, mais ressemble un peu trop, hélas, au *Crafton et Xunk* d'Ere Informatique... Un plagiat réussi en somme: c'est assez rare pour figurer ici.

Son: 7/10	Graphisme:7/10
Animation: 8/10	Originalité : 5/10

❤ 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

DAMES GRAND MAITRE

DU MIEUX SUR LA DISQUETTE

La première version de *Dames Grand Maître* éditée par Cobra Soft a fait l'objet d'un test dans *J&S* n° 55 (p. 62 et 63). Une deuxième version nous a été envoyée. Elle nous a permis de modifier le jugement émis la première fois. Pour commencer, voici la partie gagnée par le programme contre le vice-champion du monde Juniors, Sizov. Un événement historique?

Partie jouée à Granville (non officielle).
Blancs: Sizov (URSS). Noirs: Dames Grand Maître.

1. 33-29 (20-24); 2. 29x20 (15x24); 3. 34-30 (10-15); 4. 40-34 (5-10) a); 5. 38-33 (15-20) b); 6. 30-25 (17-22); 7. 34-29 (11-17); 8. 32-28 (16-21); 9. 43-38 (10-15); 10. 31-26 (6-11); 11. 37-32 (11-16); 12. 48-43 (21-27); 13. 32x21 (16x27); 14. 38-32 (27x38); 15. 43x32 (4-10) c); 16. 42-37 (1-6); 17. 28-23 d) (19x28); 18. 32x23 (22-28) e); 19. 33x11 (24x33); 20. 39x28 (18x29); 21. 37-32 (6x17); 22. 49-43 f) (13-18); 23. 26-21 g) (17x26); 24. 28-23 (20-24); 25. 23x34 (9-13); 26. 44-39 (14-19); 27. 34-30 (10-14); 28. 32-27 (15-20?) h); 29. 36-31 (26x37); 30. 41x32 (12-17); 31. 46-41 (7-12); 32. 39-33 (18-23); 33. 43-38 (12-18); 34. 50-44 (8-12); 35. 44-39 (2-7); 36. 41-36.(3-8); 37. 33-28 (7-11); 38. 39-33 (11-16); 39. 36-31 (23-29); 40. 47-41 i) (18-23); 41. 41-36 (17-21); 42. 31-26 (13-18); 43. 26x17 (12x21); 44. 45-40 (8-13); 45. 28-22 (23-28); 46. 32x34 j) (21x43); 47. 33-28 (18x27); 48. 28-23 (19x28); 49. 30x8 k) (28-33) l); 50. 8-2 (33-38); 51. 34-29 (38-42); 52. 35-30 (43-48); 53. 40-34 (42-47); 54. 30-24 m) (48x19); 55. 2x15 (47x24); 56. 15x21 (16x27) (N+).

a) un coup douteux qui rend difficile le développement de l'aile gauche noire.
b) permet aux Blancs d'enchaîner l'aile gauche de la machine
c) un nouvel affaiblissement inutile. Il suffit que les Blancs trouvent un moyen d'enlever le pion 14 pour aller à Dame par 25x5
d) prématuré; 17. 49-43 semble conduire au gain Exemple 17. (7-11); 18. 28-23 (19x28); 19. 32x23 (2-7); 20. 23-19 1(4x34); 21. 39x19 (13x24); 22. 25x5 (B+)
e) la simplification qui permet de desserrer l'étau
f) 22. 41-37 menaçant 23. 28-22 semble meilleur car cela forçait les Noirs à pionner pour 22. ...(17-21); 23. 26x17 (12x21) après quoi ils restaient avec une aile gauche et notamment le pion 29 difficile à manœuvrer.

g) ce gambit provisoire d'un pion permettra aux Noirs de se rétablir en développant leur aile gauche.
h) mauvais: le trèfle de Sizov tient maintenant quatre pions noirs.
i) il aurait été intéressant de voir comment aurait réagi le programme après 40. 28-23 (19x26); 41. (30x10) (17-21); 42. 33x15 (21-43) et les Blancs ont un pion de moins mais peuvent passer plusieurs Dames.
j) Si 46. 32x12 (21x43); 47. 12-7 (29x38) avec avantage aux Noirs qui peuvent faire deux Dames.
k) Sur 49. 30x10 (43-48); 50. 25x14 (48x9) avec avantage
l) probablement la fin la plus riche. Les Noirs passent une deuxième Dame.
m) une gaffe qui permet au programme de gagner sur le coup. Il aurait été intéressant de voir si après 54. 29-23 les Noirs pouvaient prétendre au gain.



La nouvelle version de *Dames Grand Maître* a incontestablement fait des progrès, même si la partie remportée par la machine contre Sizov semble plus causée par une faute d'inattention que par une supériorité réelle de l'ordinateur. Mais Luc Guinard, intrigué, s'est remis à l'ouvrage et vous propose deux parties, entre beaucoup d'autres jouées, qui vous donneront une idée des progrès effectués.

Blancs: Guinard (GMI); Noirs: Dames Grand Maître

1. 32-28 (20-25); 2. 37-32 (15-20); 3. 41-37 (10-15); 4. 46-41 (5-10); 5. 31-27 (20-24); 6. 36-31 (15-20); 7. 28-23 a) (18x29); 8. 34x23 (19x28); 9. 32x23 (13-19); 10. 41-36 (19x28); 11. 33x22 (17x28); 12. 27-21 (16x27); 13. 31x33 b) (9-13); 14. 40-34 (4-9); 15. 33-28 (14-19); 16. 44-40 (11-17); 17. 37-32 (10-14)? c); 18. 42-37 (12-18); 19. 39-33 (7-12); 20. 49-44 (1-7); 21. 44-39 (7-11); 22. 34-30? (25x34); 23. 39x30 d) (17-22); 24. 28x17 (11x22)! e); 25. 30-25 (19-23); 26. 47-42 (2-7)? f); 27. 33-29 g) (24x33); 28. 38x29 (23x34); 29. 40x29 (13-19); 30. 35-30 (8-13) h); 31. 36-31 (6-11); 32. 31-26 (11-17); 33. 50-44 (3-8); 34. 44-40 (7-11); 35. 40-35 i) (19-23); 36. 30-24 (23x34); 37. 24x15 (11-16) j); 38. 37-31 (16-21); 39. 42-38 (13-19); 40. 35-30 k) (34-39); 41. 43x34 (19-23); 42. 34-29 (23x34); 43. 30x39 (18-23); 44. 31-27 (22-31); 45. 26x37 (21-26); 46. 25-20 (14x25); 47. 15-10 (9-14) ; 48. 10x28 et avec deux pions de moins, la partie est sans espoir pour les noirs.

a) une suite peu connue qui n'est pas mentionnée dans l'ouvrage d'Agafonov sur les ouvertures.
b) après ces échanges, les Blancs ont l'avantage, le pion de bande 25 étant une faiblesse pour les Noirs.
c) une faute grave qui paralyse l'aile gauche. Il fallait bien entendu jouer 17. ... 10-15 qui aurait permis éventuellement de pionner par 24-30.
d) peu approprié au regard de la suite. Il fallait temporiser par 22. 47-42
e) une bonne réaction qui permet de desserrer l'étau.
f) un joueur de club aurait sans hésiter simplifié par 26. ...(14-19); 27. 25x14 (19x10) suivi de 1) 28. ...(24-29); 29. 33x24 (23-28); 30. 32x23 (18x20) avec égalité ou de 2) 28. (22-27); 29. 32x21 (23-28); 30. 33x22 (18x16) avec égalité.
g) après ce double échange les Blancs menacent d'attaquer le pion 20 par 35-30 et 30-24.
h) peut-être 30. ...(19-23); 31. 30-24 (23x34); 32. 24x15 (34-40); 33. 45x34 (22-28); 34. 32x23 (18x40) quoique les Noirs soient toujours menacés d'être débordés pour 25-20 (14x25) et 15-10
i) après avoir temporisé, les Blancs ont monté le pion 50 à 30, ce qui permet de menacer par 36. 30-24 et force donc le coup des Noirs.
j) égalité numérique, mais le pion noir 34 est isolé, et les Noirs sont toujours menacés de débordement. C'est maintenant une question de patience.
k) gagne le pion et plus tard la partie.

Blancs: Guinard; Noirs Dames Grand Maître

1. 33-28 (18-22); 2. 38-33 (12-18); 3. 31-26 (16-21) a); 4. 43-38 (18-23) b); 5. 49-43 (22-27)? c); 6. 37-31 (7-12); 7. 31x22 (12-18); 8. 32-27? d) (21x32); 9. 28x37 (17x28 e); 10. 33x22 (18x27); 11. 37-32 f) (11-16); 12. 32x21 (16x27); 13. 41-37 (6-11); 14. 37-32 (11-16); 15. 32x21 (16x27); 16. 42-37 (20-24); 17. 37-32 (15-20); 18. 32x21 (10-15); avec une aile gauche surchargée de Noirs et un pion de plus les Blancs ont gagné facilement.

a) douteux car ce coup doit permettre aux Blancs d'enchaîner l'aile droite noire tôt ou tard.
b) encore un coup bizarre mais beaucoup moins que ce qui va suivre.
c) franchement mauvais. Ce coup doit aboutir à la perte d'un pion par attaques successives du pion 27.
d) plus simple et aboutissant au gain définitif du pion était 8. 41-37 (18x27); 9. 37-31 (8-12); 9. 31x22 (12-18); 10. 35-30! (18x27); 11. 30-24, etc (B+1)
e) les Noirs ne saisissent pas leur chance. La prise 8. ...(18x27) était meilleure, car, contrairement à la suite de la partie, 10. 37-32 ne donne que l'égalité par 10. ...(17-21); 11. 26x17 (11x22); 12. 32x21 (22-28); 13. 33x22 (23-29); 14. 34x23 (19x26) avec égalité. Le meilleur après 9. ...(18x27) semble être 10. 33-29 (13-18) qui permet aux Noirs de se défendre.
f) attaque qui gagne le pion.

Le programme s'est révélé beaucoup plus coriace que lors du premier test. Dans la première partie que j'ai jouée, il aurait pu égaliser au 26e temps, s'il avait trouvé la bonne suite. Dans sa partie contre Sizov, après avoir connu de grandes difficultés dans l'ouverture, le programme s'est rétabli pour finalement l'emporter en finale. Quoiqu'il commette encore des fautes stéréotypées (notamment celle de se laisser enchaîner son aile gauche), le programme peut se révéler dangereux pour un joueur moyen de club (de même qu'une bonne machine d'échecs...), surtout si celui-ci a tendance à laisser des combinaisons dans ses parties. Reconnaissons à Roland Morla et Wladimir Agafonov le mérite de suivre leur produit et de proposer un des seuls softs de bon niveau sur le jeu de dames. Contactez Cobra Soft (BP 155, 71104 Chalon-sur-Saône Cedex) pour régler les modalités de l'échange entre votre ancienne disquette et la nouvelle version améliorée.

LUC GUINARD

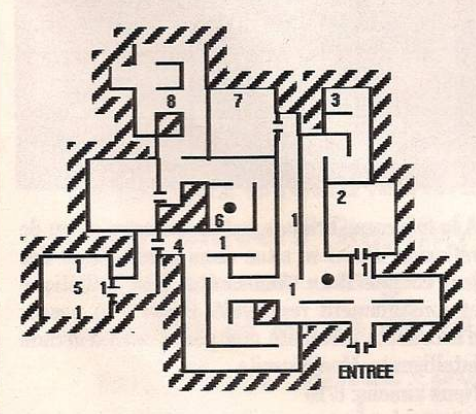
Son: –	Graphisme: 6/10
Animation: –	Originalité : 7/10
❤ 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10	

GALDREGON' S DOMAIN / ZAK TOUJOURS PLUS LOIN

GALDREGON'S DOMAIN A BEAU N'ETRE QU'UN PLAGIAT DE DUNGEON MASTER, IL N'EN RENFERME PAS MOINS QUELQUES HEURES DE JEU DES PLUS SYMPATHIQUES. SUITE DU PRECEDENT NUMERO

Parcourez le labyrinthe et trouvez votre première gemme.

Le labyrinthe de la Méduse, absent de la carte mais indiqué dans le numéro 57 de *J&S*, renferme une des cinq gemmes que vous cherchez désespérement. Voici le plan de ce réseau ainsi que les endroits où vous trouverez des objets utiles. Notez que pour découvrir de tels objets (invisibles à l'écran), la meilleure méthode consiste à se déplacer en laissant affiché son bilan de santé: celui-ci vous indique aussi s'il y a un ennemi ou un objet à portée (voyant lumineux). Vous devrez affronter les minotaures jusqu'au dernier (bonjour les sorts et les sauvegardes!) pour obtenir la clé qui vous mènera jusqu'à Médusa. Celle-ci possède une gemme et un beau bâton magique. Bug s'en est sorti avec un méchant fatras d'armes, provisions, argent et même un peu d'équipement (casque et bottes). Mais il n'a pas su quoi faire avec les multiples aventuriers statufiés (inoffensifs). Si vous avez des renseignements...



1 Aventuriers statufiés (gnôme, guerrier, mage...)
2 sac + parchemin
3 potion de soin extrême
4 porte fermée à clé
5 Médusa
6 parchemin
7 coffre + botte, casque, épée, nourriture, potion de soin
8 potion de soin

ZAK MAC KRACKEN

Bug Damné n'est pas encore totalement idiot! Sous les traits de Zak ou d'Annie, Bug vit des aventures inoubliables en affrontant les Aliens envahisseurs. Il vous livre en avant-première quelques bons plans pour bien débuter cette délirante aventure (voir *J&S* n° 58).

Voici la liste des objets se trouvant chez Zak et utiles pour progresser:
- la télécommande de la télé (sous le coussin, utile pour récupérer le cristal bleu),
- un œuf (dans le frigo),
- la lampe,
- le bocal du poisson (servira de scaphandre),
- le papier peint déchiré (pour prendre des notes),
- la carte de crédit,
- la facture de téléphone (pour attraper la carte de crédit),
- le kazoo (pour réveiller le chauffeur du bus),
- le couteau à beurre (au-dessus de l'évier),
- un crayon jaune (sous l'évier),
- l'interrupteur allume le broyeur de l'évier,
- la clé de la boîte à lettres (près de la porte de sortie).

Dans la rue:
- la boulangerie est fermée, mais en insistant lourdement (trois fois) vous recevrez (sur la tête) une vieille baguette bien dure;
- la compagnie du téléphone est, vous l'avez sans doute découvert, le repaire des Aliens et le siège de la machine qui rend idiot. Deux façons d'y pénétrer: en soulevant le plancher de la chambre de Zak ou en se déguisant en Alien (voir plus loin);
- le bus vous emmène à l'aéroport si vous réveillez le chauffeur;
- le bazar recelle une myriade d'objets intéressants: club de golf, guitare, ticket de loterie (on peut gagner!), boîte à outils, combinaison spatiale, faux nez et chapeau (pour se déguiser en Alien et ainsi éviter d'être capturé);
- la Société pour la Sagesse Ancestrale ouvrira ses portes dès que vous déposerez un artéfact (cristal bleu par exemple) dans la fente de la porte. Annie s'y trouve;
- le coiffeur, par contre, est définitivement fermé, mais profitez-en pour lui voler son enseigne, une pince à cheveux;
- à l'aéroport n'hésitez pas à acheter un livre au mystique;
- dans l'avion vous trouverez un briquet sous le siège devant vous. Il vous faudra distraire l'hôtesse (qui ne rigole pas du tout) pour le récupérer. Pour ce faire, déclenchez un raz-de-marée dans les toilettes: bouchez le lavabo avec du PQ, et ouvrez le robinet. Sonnez l'hôtesse...et allez prendre le briquet.

Commencez par aller à Seattle rencontrer l'écureuil à deux têtes: pour l'amadouer, offrez-lui les cacahuettes qu'on vous a données dans l'avion. Attention, il est impossible d'aller sur le Mont Rainier.

LA MICHRONIQUE DE BUG DAMNE

Vous êtes nombreux à écrire, chers lecteurs. Ce dont je ne peux que me réjouir. Mais je vais vous demander un petit effort: vous fouillez consciencieusement les tréfonds des labyrinthes les plus profonds. Pourquoi ne pas le faire savoir? Envoyez-nous vos solutions: plus il y en a, et plus vous y trouverez votre compte. Un grand merci à Sylvie Maratier, de La Rochelle, qui nous a fait parvenir la solution complète d'*Explora II*. Mais nous attendrons un peu avant de la publier, car ce jeu est loin d'avoir terminé sa carrière.

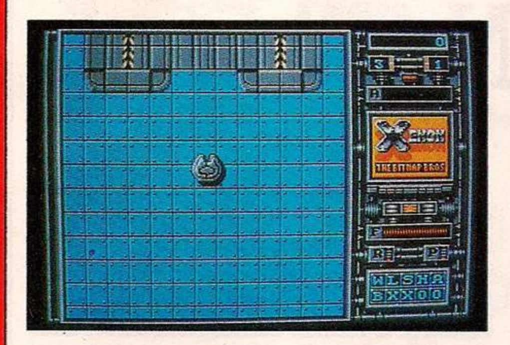
Un lecteur, qui restera à jamais anonyme car il a omis de me donner ses coordonnées sur sa lettre, nous fait part de sa grande terreur face à un virus rencontré: mmh, n'est-ce pas là une disquette piratée? Au mépris le plus total de la loi? Pas d'angoisse: si par malheur (" *Oh! La vilaine disquette pirate, me voilà fort marri!*") un microbe contamine votre disque dur, il existe des "tueurs de virus", en vente partout. Un autre conseil: pour éviter de contaminer vos disquettes, refusez d'utiliser celles qui sont piratées. Et toc!

Hervé Amann, de Dieuze, s'angoisse de ne pas trouver dans nos colonnes d'essai comparatif sur les logiciels d'échecs... On y pense, cher lecteur! Mais on ne juge pas un soft d'échecs à la finesse graphique de ses pièces: ça prend du temps.

Christian Coutellier, de Ponthierry, est heureux: non seulement Titus change les disquettes défectueuses en un temps record, mais en plus joint des posters et un petit mot doux à l'envoi! "*Cet exemple mérite d'être signalé*", nous dit Christian: c'est fait.

PRECIOUS METAL

Edité par Océan, diffusé par SFMI
Type: compilation
5 disquettes pour *Atari ST* (249 F)



Precious Metal est-elle la compilation idéale? Jugez-en par la qualité des quatre jeux ici rassemblés: *Captain Blood, Arkanoïd (Revenge of Doh), Super Hang On* et *Xenon*. Non, vous ne rêvez pas: quatre vrais hits réunis par Ocean pour notre plus grand plaisir.
Nous aimons: 9/10

RUN THE GAUNTLET

Edité par Océan, diffusé par SFMI
Type: arcade/multijeux
2 disquettes pour *Atari ST, Amiga, C64* (249 F)



Une compétition dont les épreuves se disputent en aéroglisseur, en vedette, en buggy ou en véhicule amphibié. Les trois épreuves d'un tournoi sont choisies par les organisateurs (donc au hasard par le programme), et sont toutes amusantes. Dommage que le graphisme ne soit pas à la hauteur des effets sonores.
Nous aimons: 7/10

HIGHWAY PATROL

Edité par Microïds
Type: poursuite auto
Cassette ou disquette pour *Amstrad CPC* (145/195 F)

Un flic du Far West poursuit des braqueurs de station-service, dans un décor en vraie 3D: on peut faire demi-tour, passer à travers champs sans jamais se perdre, grâce à une carte judicieusement incluse dans la boîte. A deux, pilote et navigateur, ce jeu est un régal. N'y manque qu'un peu plus de variété dans les décors, le *CPC* étant un peu limité en mémoire... Microïds fait profiter le grand public de son expérience professionnelle (simulateur pour une grande



marque...). On attend avec impatience les versions 16 bits.
Nous aimons: 8/10

STEVE DAVIS WORLD SNOOKER

Edité par C.D.S
Type: simulation (billard)
2 disquettes pour *Atari ST* (environ 250 F)



Snooker (le billard anglais aux règles si compliquées), billards américain et français: tel est l'alléchant programme de cette simulation. Vous jouez contre votre *ST*, avec plusieurs niveaux de difficulté, du débutant au champion du monde. Cela ressemble fort à *Billiard Simulator (J & S* n° 56) et le complète avec une égale qualité.
Nous aimons: 8/10

STORMTROOPER

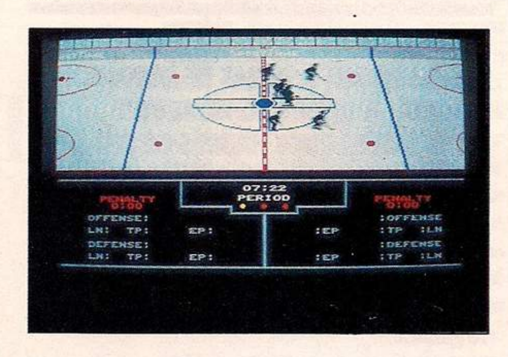
Edité par Creation
Type: arcade
Disquette pour *Atari ST* (199 F)



Stormtrooper se situe entre le massacre et l'arcade-réflexion: une sorte de *Barbarian* futuriste. La documentation, en français, est laconique. Dommage, car la technologie de l'univers créé est très riche. Hélas, le jeu n'apporte pas de sensations nouvelles, même si, dans son genre, il est plutôt réussi.
Nous aimons: 7/10

AMERICAN ICE HOCKEY

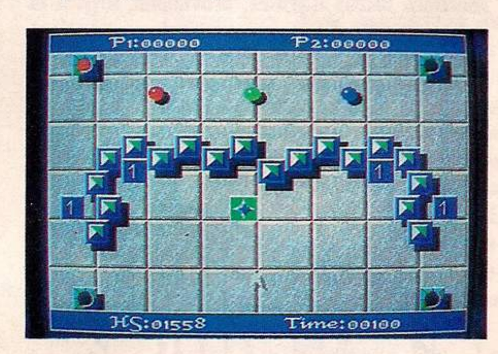
Edité par Mindscape, diffusé par Ubi Soft
Type: simulation (hockey sur glace)
Disquette pour *Atari ST, Amiga, PC* et compatibles (299 F)



Une documentation épaisse, et en anglais pour l'instant, laisse présager d'un jeu complet et réfléchi. C'est le cas, même si le jeu n'est pas particulièrement spectaculaire. Ce hockey est difficile à comprendre et à jouer, mais peut ravir les fondus de ce sport sur glace. Peut se jouer à deux.
Nous aimons: 6/10

BEAM

Edité par Magic Bytes, diffusé par Ubi soft
Type: arcade
Disquette pour *Amiga* (environ 250 F)



A la fois casse-briques, jeu de parcours et jeu de réflexion, *Beam* se situe dans la mouvance des jeux comme *Titan*. Amusant et futé, esthétique et constamment renouvelé, *Beam* fera passer d'excellents moments aux passionnés d'arcade intelligente. Une réussite.
Nous aimons: 8/10

BUTCHER HILL

Edité par Gremlin, diffusé par SFMI
Type: massacre
Disquette pour *Atari ST, Amstrad CPC, Amiga, C64, Spectrum* (199 F)
Le Viêt-Nam fait toujours recette. Faut-il pourtant invoquer à outrance cette malheureuse période de l'histoire des USA pour vendre des



machins approximatifs? Cette "Colline du Boucher", qu'on aurait pu prendre pour un wargame ou, à la rigueur, pour une aventure, n'est qu'un banal mélange de recettes à succès (*Operation Wolf*, entre autres) sans intérêt.
Nous aimons: 4/10

SPACE HARRIER

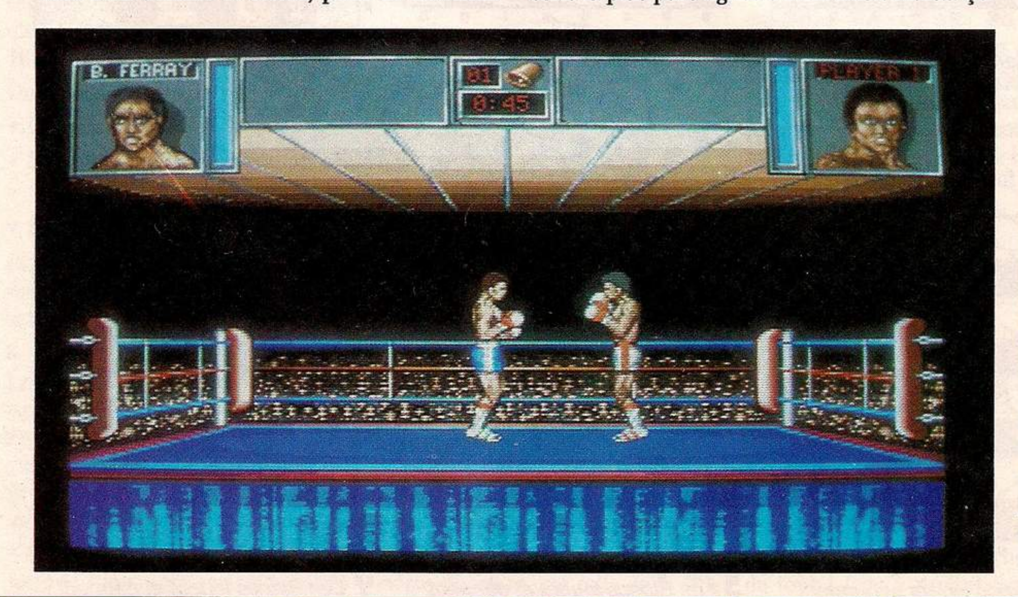
Edité par Elite, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade/massacre
Disquette pour *Amiga* (235 F)



Un personnage tue tout ce qui bouge en courant et volant devant lui. O.k., o.k., vous connaissez déjà la version *ST*. Mais cette version *Amiga* a au moins l'avantage d'être plein écran, rapide, jolie, animée, etc., à défaut d'être originale. Vous savez tout.
Nous aimons: 6/10

RINGSIDE

Edité par EAS Software, diffusé par Ubi Soft
Type: boxe
Disquette pour *Atari ST*, *Amiga* (269 F)
Très bien dessiné et coloré, plein de fonctions utiles, ce combat de boxe (où l'on peut, comme dans un simulateur, garder un personnage et le faire évoluer) serait une réussite totale. Dommage que la partie principale (le combat) soit un peu faible, les mouvements étant, par exemple, bien plus limités que sur les logiciels habituels de karaté. Bref, nous sommes groggys sur la forme, mais pas K.-O. sur le fond...
Nous aimons: 6/10



RENEGADE III

Edité par Imagine Software, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade
Disquette pour *Atari ST*, *Amiga*, *C64* (199 F)



Suite (et fin?) de la série *Renegade*. Coups de poing, coups de pied, coups de massue: tout est bon pour sauver votre petite amie (romantique, non?) à travers diverses époques. Pas très beau, pas très original, mais pas trop mauvais...
Nous aimons: 5/10

SKATEBALL

Edité et diffusé par Ubi Soft
Type: arcade
Disquette pour *Atari ST, PC* et compatibles (249 F), cassette ou disquette pour *Amstrad CPC* (140/180 F)
Principe: football sur glace par équipe de deux sur un terrain parsemé de diverses bricoles meurtrières. On peut construire son équipe et jouer à deux en même temps. C'est indéniablement bien animé et rapide, le graphiste est dans la plus pure lignée d'Enki Bilal. Mais... Ça manque un peu de "pêche". *Skateball* n'a qu'un tort: celui d'être sorti après *Speedball* et *Ballistix.*, qui ont vraiment mis la barre très haut. Et pourquoi une notice en anglais (peu claire) avec un écran en français?
Nous aimons: 6/10



TYPHON

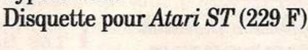
Edité par Broderbund, diffusé par Loriciels
Type: arcade/aventure
Disquette pour *Atari ST* (195 F)



Voilà un petit jeu rigolo, bien fait et intéressant. Sur l'eau, en canot, vous accomplissez des missions de plus en plus difficiles. Les sprites sont minuscules mais remarquables et irrésistiblement drôles: admirez la nage des canards... *Typhon* est un grand coup d'air frais.
Nous aimons: 8/10

VINDICATORS

Edité par Tengen/Domark, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade
Disquette pour *Atari ST* (229 F)





Dans *Vindicators*, vous pilotez un tank futuriste, massacrez tout ce qui bouge et récoltez divers bonus. C'est assez bien réalisé. Mais ce jeu a beau se dérouler dans le futur, on l'impression de l'avoir déjà vu...
Nous aimons: 6/10

SIEGBERT TARRASCH, LE THEORICIEN INTRANSIGEANT

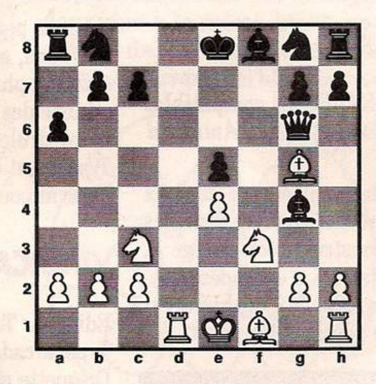
CE MEDECIN ALLEMAND, NÉ EN 1862, NE SE CONSACRA TOTALEMENT AUX ECHECS QUE VERS LA FIN DE SA VIE. POURTANT IL RESTERA COMME UN DES PENSEURS LES PLUS IMPORTANTS DE L'HISTOIRE DES ECHECS. REPRENANT LES IDEES DE WILHEM STEINITZ (VOIR *J&S* N° 48), TARRASCH LES EXPLICITA CLAIREMENT DANS SES QUATRE OUVRAGES FONDAMENTAUX, *300 PARTIES D'ECHECS, LA PARTIE D'ECHECS MODERNE, LA DEFENSE CONTRE LE GAMBIT-DAME* ET *LE JEU D'ECHECS*. LES PRINCIPES CLASSIQUES COMME L'OCCUPATION DU CENTRE PAR LES PIONS, LA RECHERCHE DE L'AVANTAGE D'ESPACE, LA SUPERIORITE DE LA PAIRE DE FOUS SUR LES AUTRES COUPLES DE PIECES MINEURES, LA CENTRALISATION DES CAVALIERS OU LE PLACEMENT DE LA TOUR DERRIERE LE PION PASSE, Y ETAIENT PROCLAMES COMME ESSENTIELS. ET NE DEVAIENT PAS SOUFFRIR LA MOINDRE EXCEPTION. CETTE INTRANSIGEANCE LUI VALUT LE TITRE, AUSSI PRESTIGIEUX QU'IRONIQUE DE *PRAECEPTOR GERMANIAE*. SON PALMARES DE TOURNOI FUT ASSEZ BRILLANT POUR QU'IL SOIT DESIGNE CHALLENGER DE LASKER AU CHAMPIONNAT DU MONDE DE 1908. IL S'INCLINA TOUTEFOIS NETTEMENT 10,5 A 5,5. SIEGBERT TARRASCH S'ETEIGNIT EN 1934.


DR

EXERCICES

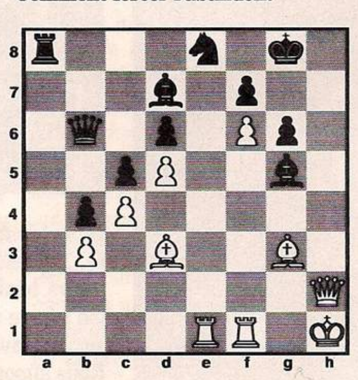
Solutions page 102

Assassinez le Roi!



1 *Les Blancs jouent et font mat en trois coups.*

Comment forcer l'abandon?

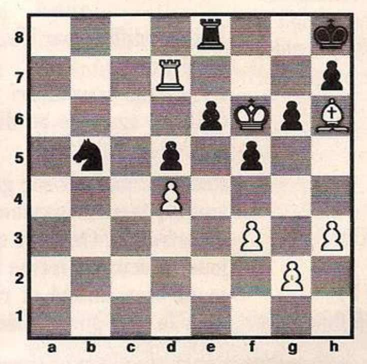


2 *Les Blancs jouent et gagnent*

Gagnez du matériel!

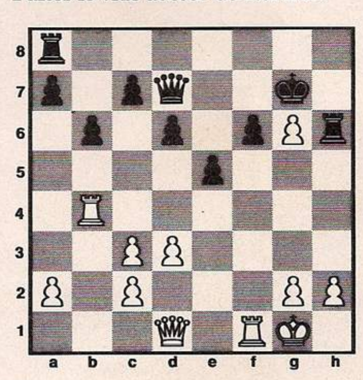
3 *Les Blancs jouent et gagnent*

Même avec peu de pièces, il n' est pas interdit d'attaquer!



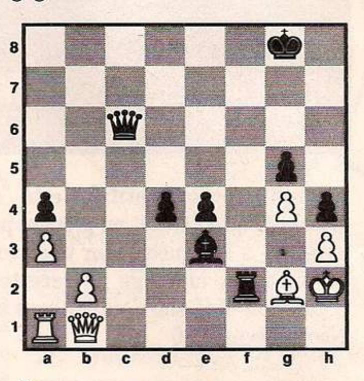
4 *Les Blancs jouent et gagnent*

Faites le vide autour du Roi noir!



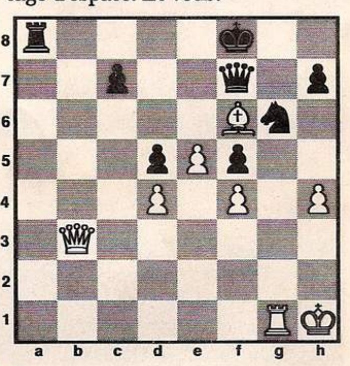
5 *Les Blancs jouent et gagnent*

Comment gagner cette partie gagnante?



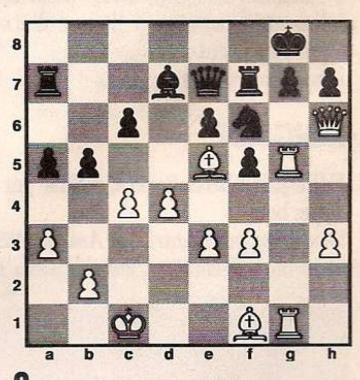
6 *Les Noirs jouent et gagnent*

Tarrasch savait profiter de l'avantage d'espace. Et vous?



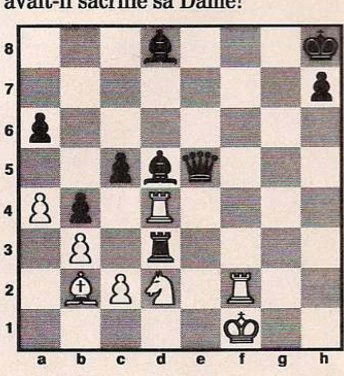
7 *Les Blancs jouent et gagnent*

Trouvez l'élément décisif pour trouer la défense du Roi adverse!



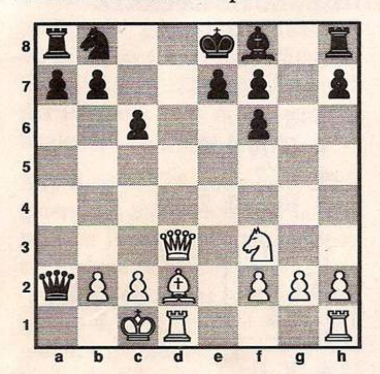
8 *Les Blancs jouent et gagnent*

Mais pourquoi, diable, Tarrasch avait-il sacrifié sa Dame?



9 *Les Blancs jouent et gagnent*

L'échec double est la clé. Mais comment le mettre en place?



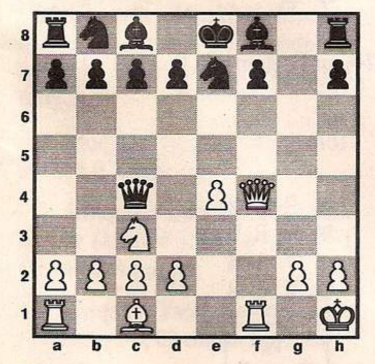
10 *Les Blancs jouent et font mat en trois coups*

Les Blancs ont été trop gourmands. Comment sont-ils punis?



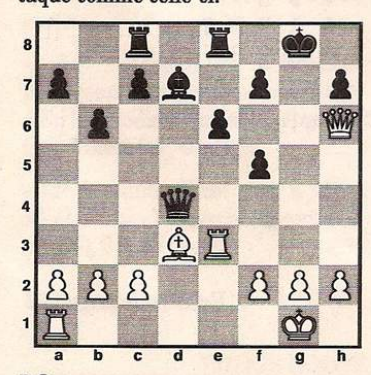
11 *Les Noirs jouent et gagnent*

Là c'est le déploiement noir qui laisse à désirer...



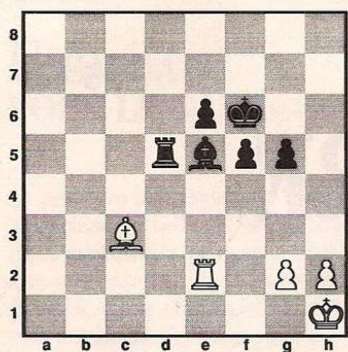
12 *Les Blancs jouent et gagnent*

La précision est requise, même dans une superbe position d'attaque comme celle-ci.



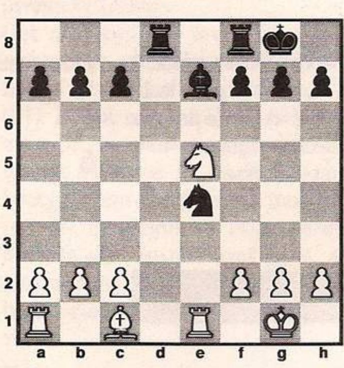
13 *Les Blancs jouent et gagnent*

Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore le zugzwang...



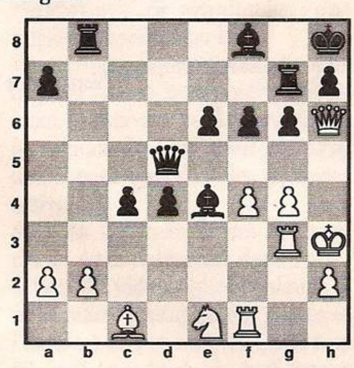
14 *Les Blancs jouent et gagnent*

...ni le piège de Tarrasch



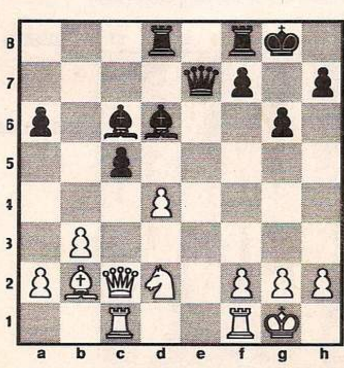
15 *Les Blancs jouent et gagnent*

Quel petit coup particulièrement sournois et efficace Tarrasch a-t-il imaginé?



16 *Les Noirs jouent et gagnent*

Comment Tarrasch a-t-il utilisé ses Fous?



17 *Les Noirs jouent et gagnent*

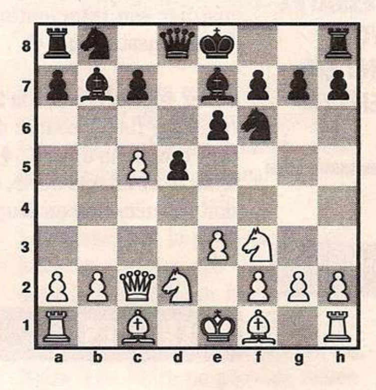
PARTIE COMMENTEE

Blancs: Breyer; Noirs: Tarrasch
Jouée à Göteborg en 1920.
Partie du Pion-Dame

1. d4, d5; 2. e3, Cf6; 3. Cf3, e6; 4. Cbd2, Fd6; 5. c4, b6; 6. Dc2, Fb7; 7. c5

Une façon "normale" de jouer comme 7. Fd3 ou 7. b3 aurait été préférable à cette poussée stratégiquement erronée.

7. ...bxc5; 8. dxc5, Fe7



Tarrasch estimait cette position comme très favorable aux Noirs à cause de leur supériorité numérique de deux pions centraux contre un seul (e3) chez les Blancs. Les prochains coups le verront stopper l'avance latérale des pions blancs, puis préparer la "marée" centrale des pions de son camp.

9. b4, 0-0; 10. Fb2, a5; 11. b5

Plus prudent aurait été 11. a3 car maintenant le pion c5, bloqué par la réplique noire, va constituer une cible.

11. ...c6!; 12. a4, Cbd7; 13. Fd4, Te8; 14. Tc1, Ff8; 15. Db2, Cg4!; 16. h3, Ch6; 17. Cb3

17. ...f6!, 18. Da3, e5; 19. Fc3, Dc7; 20. Fb2

Et non 20. b6? à cause de 20. ...Dxb6; 21. cxb6, Fxa3.

20. ...Tec8

Augmentant la pression sur c5.

21. Da2, Dd8

Evitant le piège 21. ...cxb5?; 22. c6!, Fxc6; 23. Fxb5!; et les Blancs gagnent une pièce.

22. b6

Cette fermeture de la colonne c est seule en mesure d'enlever un peu de pression sur le pion c5. D'autre part, les Blancs gardent l'espoir de capturer le pion a5. Comme les autres tenants de "l'école hypermoderne" de l'époque, Breyer aimait à manœuvrer sur les ailes. Cette partie ne prêche pas pour ses idées.

22. ...Fe7; 23. Db1, Df8

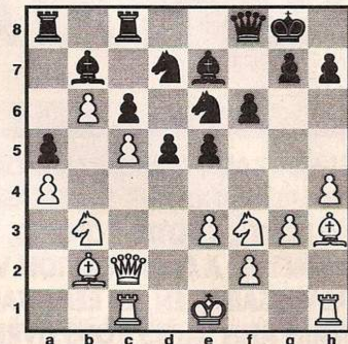
Troisième attaque du pion faible.

24. Dc2, Cf7; 25. h4, Cd8; 26. g3, Ce6

Quatrième attaque de c5!

27. Fh3

Et non 27. Fa3?, Cxb6!; 28. Cxb6, Fxa3. Le Hongrois vise la Tour c8



27. ...Cexc5!!

La marque d'une grande compréhension de la position. Après la disparition du pion c5, clé de voûte de la construction de Breyer, les pions noirs vont avoir le rôle prépondérant. L'investissement d'une qualité sera largement remboursé.

28. Cxc5, Cxc5; 29. Fa3

La prise directe en c8 était sans doute plus précise.

29. ...Cd3+; 30. Dxd3, Fxa3; 31. Fxc8, Txc8; 32. Ta1, Fb4+; 33. Cd2

Sur une fuite du Roi la réponse aurait été 33. ...e4 prenant en fourchette Dame et Cavalier. Maintenant les Blancs vont être empêchés de roquer.

33. ...e4; 34. Db3

Sur 34. De2 Tarrasch aurait répliqué 34. ...Ta8, se préparant à répondre au roque par 35. ...Fa6, récupérant la qualité.

34. ...c5!

On comprend à présent les raisons du sacrifice de Tarrasch sept coups plus tôt. Les Blancs ne peuvent qu'attendre le déferlement.

35. Rd1, c4; 36. Da2, Dd6; 37. Re2, Fa6!; 38. b7, Tb8; 39. Rd1

L'errance du Roi blanc fait peine à voir, mais la menace 39. ...c3+ devait être parée.

39. ...Txb7; 40. f3, Rh8; 41. fxe4, dxe4; 42. Rc1, Dxg3; 43. Cf1

43. Cxe4 ou 43. Cxc4 perdaient encore plus vite en ouvrant le jeu autour du Roi blanc.

43. ...De1+; 44. Rc2, Dc3+; 45. Rd1, Dd3+; 46. Rc1, Td7; 47. Abandon.

Il aurait pu suivre 47. Dc2, Fa3+; 48. Txa3, Dxa3+; 49. Db2, Td1+; 50. Rc2 (50. Rxd1, Dxb2) Dd3 mat.

NICOLAS GIFFARD

L'AIDE DE L'ADVERSAIRE

SI VOUS NE POUVEZ PAS TROUVER LE NOMBRE DE LEVEES NECESSAIRE A LA REUSSITE DE VOTRE CONTRAT, ESSAYEZ DE METTRE A CONTRIBUTION VOS ADVERSAIRES EN LES REMETTANT EN MAIN AFIN QU'ILS VOUS LIVRENT LA LEVEE MANQUANTE.

LA DONNE DU MOIS

Nord:
♠ 8 6 4 2
♥ 10 7 5 3
♦ A R
♣ 7 6 4

Ouest:
♠ A V 10 9 7 3
♥ 9
♦ V 10 9
♣ A 10 2

Est:
♠ D 5
♥ 8 2
♦ D 7 6 4 3
♣ D V 9 5

Sud:
♠ R
♥ A R D V 6 4
♦ 8 5 2
♣ R 8 3

La bonne séquence d'enchère:

S	O	N	E
1♥	1♠	2♥	—
3♦	—	4♥	—

Ouest entame le Valet ♦, pouvez-vous assurer le contrat de 4♥?

COMMENTAIRES DE LA DONNE

Les enchères:

Après le soutien à 2♥, Sud envisage la manche à condition que son partenaire ait une force à ♦. 3♦ est une enchère d'essai montrant des perdantes dans la couleur, Nord s'empresse de conclure à la manche.

Le jeu de la carte:

Vous avez quatre perdantes, une à ♠ et trois à ♣, l'As ♣ étant probablement en Ouest pour justifier son intervention, votre chance est de forcer Ouest à jouer ♣.

Jouez ♠ pour le Roi à la 2e levée, Ouest rejoue ♦ (meilleur flanc), coupez un ♠, petit ♥ pour le 10 et ♠ coupé, As d'atout, ♦ coupé et sur le dernier ♠ du mort effacez un ♣. Ouest en main doit rejouer ♣ ou en coupe et défausse.

EXERCICES

Le choix du réveil:

S	O	N	E
	1♦	—	—
?			

1
♠ V 10 4
♥ V 8 6
♦ R 10 3
♣ A D 10 3

2
♠ A R D 7 3
♥ V 8
♦ 8 6 3
♣ A V 4

3
♠ A V 4
♥ R 2
♦ A D 6 3
♣ D 8 5 3

4
♠ 6 2
♥ V 10 4
♦ 8 3
♣ A R D V 6 4

TESTEZ VOTRE JEU DE LA CARTE

5

Nord:
♠ 5 4
♥ D 10 9 7
♦ D 7 6
♣ R 5 3 2

N / O E / S

Sud:
♠ R D
♥ A V 2
♦ R 8 5 3
♣ A D V 4

Vous jouez 3 SA sur l'entame du 3♠.

6

Nord:
♠ A 2
♥ A 8 6
♦ A R 8 2
♣ A 5 4 3



Sud:
♠ R D V 10 6 4
♥ R D 3 2
♦ V 7 3
♣ —

Vous jouez 7♠ sur l'entame du Roi ♣.

7

Nord:
♠ R 7 2
♥ A R V 3
♦ V 5 4
♣ V 5 2

N / O E / S

Sud:
♠ A 8 3
♥ 9 8
♦ A R D 6
♣ 10 9 8 7

Vous jouez 3SA sur l'entame du 5♠.

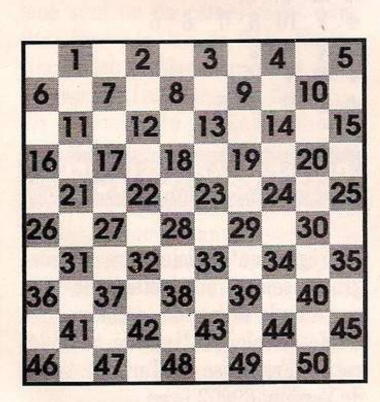
Solutions page 102

FREDDY SALAMA ET PHILIPPE SOULET

DOUZE FOIS CHAMPION DE FRANCE!

IL Y A QUELQUES MOIS, NOUS APPRENIONS AVEC STUPEUR LE DECES DU GRAND MAITRE INTERNATIONAL MICHEL HISARD. APRES QUE GHESTEM EUT ABANDONNE LES DAMES, CE FUT INCONTESTABLEMENT NOTRE PLUS GRAND JOUEUR PENDANT PLUS DE QUARANTE ANS. AVEC DOUZE TITRES DE CHAMPION DE FRANCE A SON ACTIF, IL MERITERAIT BIEN DE FIGURER DANS LE LIVRE DES RECORDS. CETTE CHRONIQUE EST JUSTEMENT CONSACREE A CETTE PERFORMANCE UNIQUE. LES POSITIONS QUI SUIVENT, TOUTES GAGNEES PAR MICHEL HISARD, SONT TIREES DE CHAMPIONNATS DE FRANCE OU IL REMPORTA LE TITRE.

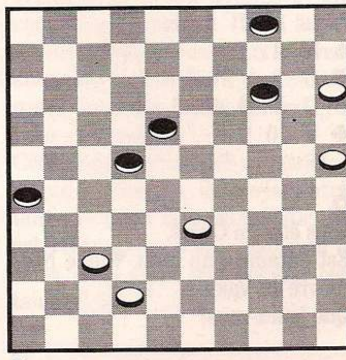
CODIFICATION DE LA GRILLE



Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

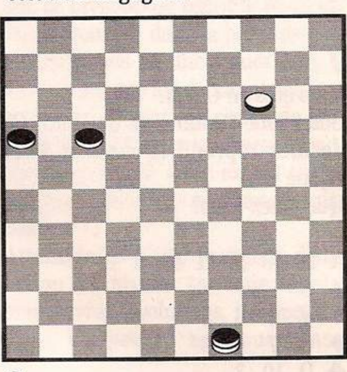
EXERCICES

Très souvent, le Grand Maître attendait patiemment la faute. Ici elle survient par 60. 47-42 ce qui lui permet de conclure.



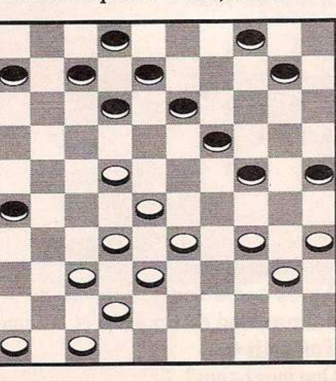
1 *Les Noirs jouent et gagnent*

Hisard était un bon finaliste. Ici il ne laisse pas échapper la dernière occasion de gagner.



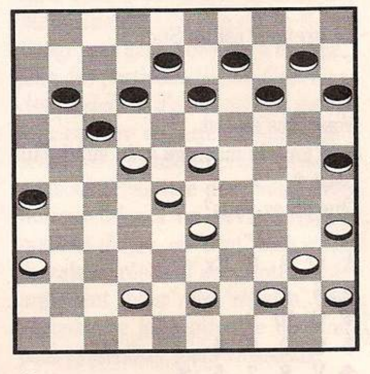
2 *Les Noirs jouent et gagnent*

Après avoir dominé Raoul Delhom dans la partie Molimard, comment Hisard profite-t-il tactiquement du dernier coup des Blancs, 27-22?



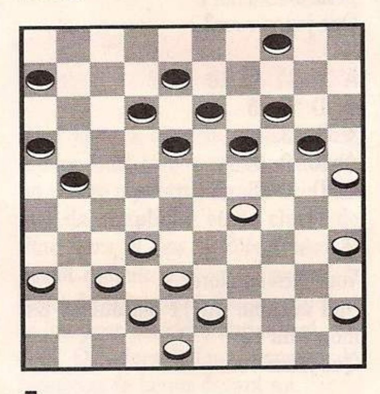
3 *Les Noirs jouent et gagnent*

La combinaison n'a pas toujours pour objectif de gagner un pion mais souvent de permettre le passage à Dame d'un pion. C'est ici le cas.



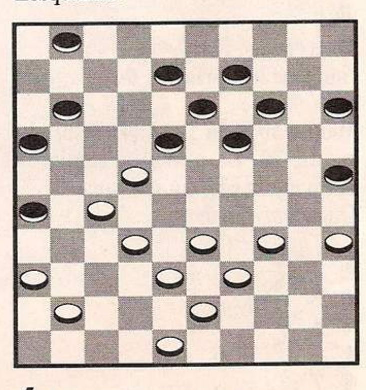
4 *Les Blancs jouent et gagnent*

Quel est le coup imprévu qui permet aux Noirs de forcer le coup de Dame?



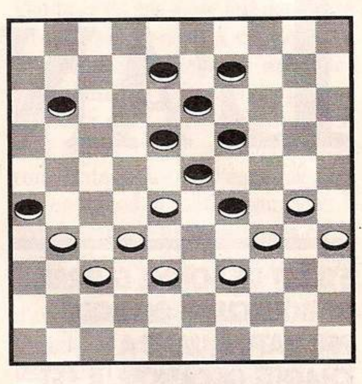
5 *Les Noirs jouent et gagnent*

Quelques fortes menaces sur le pion 22 permettent aux Noirs de faire rapidement la décision. Lesquelles?



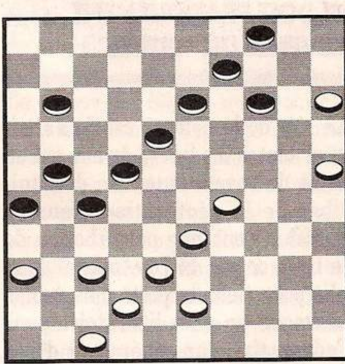
6 *Les Noirs jouent et gagnent*

Après l'échange, les Blancs feront peser des menaces décisives sur la case 24. Comment?



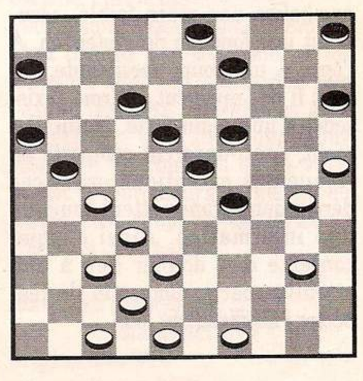
7 *Les Blancs jouent et gagnent*

En utilisant le pion 36 et se servant du fait que la case 48 est vide, quel est le coup naturel qui force rapidement le gain?



8 *Les Noirs jouent et gagnent*

Le centre des Noirs est très fragile comme le démontre Hisard par son premier coup. Lequel?



9 *Les Blancs jouent et gagnent un pion*

Solutions page 102

LUC GUINARD



L'ANTI-UPPERCUT

S'IL EST DE BONNE GUERRE DE BOUSCULER QUELQUE PEU L'ATTAQUANT A CHAQUE OCCASION, IL EST PAR CONTRE EXTREMEMENT NEFASTE DE FAIRE SUBIR LE MEME SORT A UN PARTENAIRE DE DEFENSE. TEL L'UPPERCUT, L'ANTI-UPPERCUT IMPOSE UNE ANTICIPATION IMMEDIATE ET DOIT PRATIQUEMENT DEVENIR UN "RITUEL".

Le rôle de la défense est de s'attribuer toutes les levées qu'elle est en droit de revendiquer. Le déséquilibre de la géométrie défensive entraîne donc une perturbation de la ligne de jeu. Si l'on "marie" deux plis potentiels, la perte d'un temps provoque un effet libératoire pour l'adversaire, car générateur d'une reprise de main supplémentaire ainsi que d'un gain de points. A la vue du "pataquès", le preneur peut profiter de l'erreur commise pour moduler sa stratégie.

A titre d'exemple, sur la longue du déclarant, une coupe descendante symbolise une main faible, assumant une fonction de protection. A l'opposé, une coupe ascendante, faisant fi de l'uppercut, affirme l'existence d'une main forte. Naturellement, l'anti-uppercut comporte de fréquentes exceptions, mais ces dérogations transmettent toujours une information. Ainsi chaque contexte doit donner lieu à une attention particulière afin de respecter l'harmonie du jeu.

Que ce soit à la couleur ou à l'atout, considérez toujours les dangers d'uppercut défensif et sachez parer à toutes les éventualités. L'anti-uppercut est un acte prémédité, prévisionnel, un principe naturel d'autodéfense

EXERCICES

Le preneur est en Sud.

1

Vous êtes en Est.
Sud joue le mariage à ♠, suivi d'un petit ♠.
Que jouez-vous?

A 17 8 2 Ex
♠ 6 4
♥ C 10 9
♦ C 9 8 4
♣ V 8 7 5 2

2

Vous êtes en Est.
Sud joue le mariage à ♥, suivi d'un petit ♥.
Que jouez-vous?

A 19 17 14 10 8 2
♠ D 7 5
♥ 5 3
♦ 10 9 8
♣ D 9 6 2

3

Vous êtes en Nord.
Sud entame du 11 d'atout et Est monte du 17.
Que jouez-vous?

A 18 13 9 4 Ex
♠ V 4
♥ 10 9 7 6 5
♦ 9 7
♣ R 10 8 2

4

Vous êtes en Est.
Sud joue le mariage à ♣, suivi d'un petit ♣.
Vous coupez du 13 et Nord surcoupe du 18. Le preneur, remis en main par la coupe à ♠, rejoue ♣.
Que jouez-vous?

A 13 11 6 4 Ex
♠ C V 6 3
♥ 9 6 3
♦ D 8 7 6
♣ 7 2

5

Vous êtes en Ouest.
Sud entame atout du 10, Est monte du 13 et Nord couvre du 14.
Que jouez-vous?

A 20 15 7 6 Ex
♠ 10 4
♥ C 2
♦ D V 9 7 6 3
♣ V 10 9

6

Vous êtes en Ouest.
Est entame d'un petit ♥ que Nord couvre du Valet.
Que jouez-vous?

A 18 15 7 4 Ex
♠ 10 9 5 4
♥ –
♦ V 8 7
♣ C V 10 8 7 6

7

Vous êtes en Ouest.
Sud coupe l'entame ♠ de Nord. Ce dernier reprend la main à ♥ et rejoue ♠.
Que jouez-vous?

A 20 18 13 11 10 6
♠ 8
♥ V 9 6 5
♦ C 7 6 2
♣ D 10 3

8

Vous êtes en Est.
Sud entame d'un petit ♣.
Que jouez-vous?

A 9 7 4 3
♠ V 7 5 3
♥ C 9 8
♦ 10 9 5
♣ C 7 6 2

9

Vous êtes en Est.
Après trois tours d'atout de la défense, Sud est en main et entame d'un petit ♠.
Que jouez-vous?

A 18 12 4
♠ D 2
♥ 7 6 5 4
♦ C V 9 8 7
♣ V 4 3 2

10

Vous êtes en Est.
Sud entame du Roi ♥ et poursuit d'un petit ♥.
Que jouez-vous?

A 14 13 9 7
♠ V 10 2
♥ C 9 5 4
♦ R 2
♣ 10 9 8 7 4

11

Vous êtes en Nord.
Ouest entame ♠, Sud coupe, Est surcoupe. Mis en main à ♦, Sud joue le Roi ♥.
Que jouez-vous?

A 10 9 7 Ex
♠ R D C 4 3
♥ D C V
♦ 10 9 7 6
♣ V 2

12

Vous êtes en Est.
Nord entame atout, Sud prend et joue ♦.
Que jouez-vous?

A 12 1
♠ V 10 8 7 6 5
♥ V 6 2
♦ R V 10
♣ C 9 8 5

REGLEMENT OFFICIEL

Le règlement officiel sera adressé gracieusement aux lecteurs de J&S, sur simple demande, accompagnée d'une enveloppe timbrée à: Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

Solutions page 102

EMMANUEL JEANNIN-NALTET
ET PATRICK LANCMAN

L'OUVERTURE PERPENDICULAIRE (2)

AVEC CETTE DERNIERE RUBRIQUE CONSACREE A L'OUVERTURE PERPENDICULAIRE SE TERMINE NOTRE PETITE REVUE DES DEBUTS DE PARTIE COMMENCEE DANS LE N° 56.

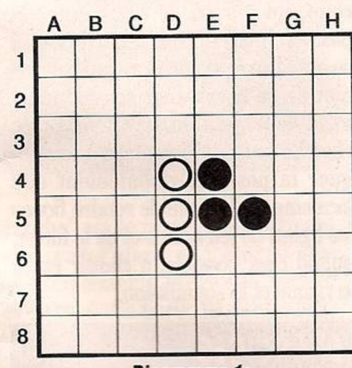


Diagramme 1: l'ouverture perpendiculaire

Après le coup (arbitraire) 1: F5, le coup 2: D6 constitue l'ouverture perpendiculaire (diagramme 1).
Le coup classique (3: C5) a été étudié le mois dernier, et nous nous intéresserons aujourd'hui aux deux autres coups régulièrement joués 3: C4 et 3: C3.

• **L'"italienne": 3: C4** (diagramme 2)
Comme son nom l'indique, cette ouverture est très prisée des joueurs transalpins qui ont été les premiers à la jouer en Europe.
Une réponse possible est 4: G5 qui se poursuit soit par 5: F6, 6: F4, soit par 5: C6, 6: C5 ou même 6: D3 (variante où Blanc choisit de prendre beaucoup de pions).

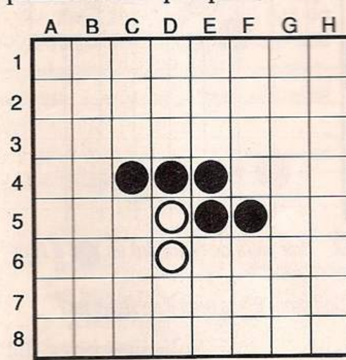


Diagramme 2: l'"italienne"

Mais c'est 4: D3 qui est le plus joué. Noir peut alors répondre 5: E6 suivi de 6: F4, 7: E3, 8: F3 (diagramme 3).

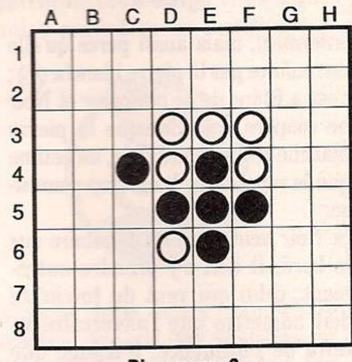


Diagramme 3

A ce moment-là, 9: G4 est possible, mais la suite 9: C3, 10: C5, 11: D2, 12: B4 ou 12: C6 est plus fréquente. Sur la réponse 5: C5, la partie se continue de la même manière par 6: F4, 7: E3, 8: F3 (diagramme 4) (et non pas 8: C3 qui laisserait Noir s'installer au centre après 9: E6).

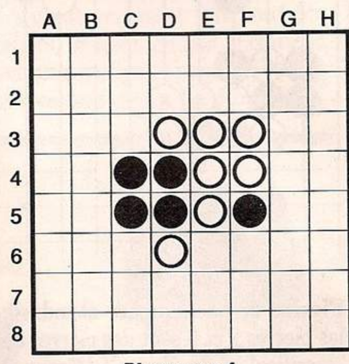


Diagramme 4

Alors, si Noir joue 9: G4, Blanc a 10: G6, mais si Noir joue 9: C2, Blanc est moins bien (si 10: C6, 11: E6).
En fait, 5: C3 est la réponse la plus fréquente: nous reviendrons, plus loin, sur cette position baptisée "tigre" (diagramme 5).

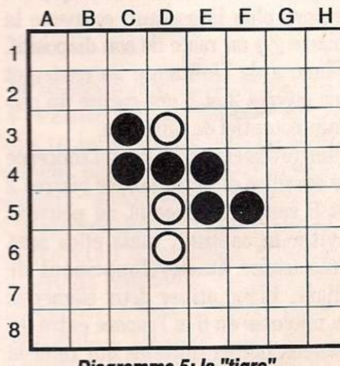


Diagramme 5: la "tigre"

• **L'"inhumaine": 3: C3** (diagramme 6)

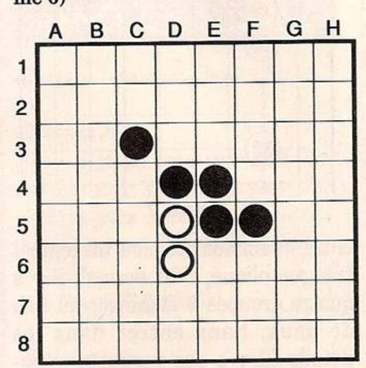


Diagramme 6: l'"inhumaine"

Ce coup a d'abord été joué par les programmes (d'où son nom) avant d'être adopté par les joueurs humains. Le coup 4: G5 semble ici moins intéressant que dans l'"italienne". Seule la réponse 4: D3 est fréquemment jouée, suivie de 5: C4 conduisant à nouveau à la position du "tigre" (diagramme 5), qui peut donc résulter d'une "italienne" ou d'une "inhumaine". Blanc joue alors 6: F4.
L'Anglais Graham Brightwell a fait de 7: E3 sa réponse favorite, mais il a été peu suivi dans cette voie.
Deux coups sont plus habituels, 7: F6 (diagramme 7) ou 7: C5 (diagramme 8).

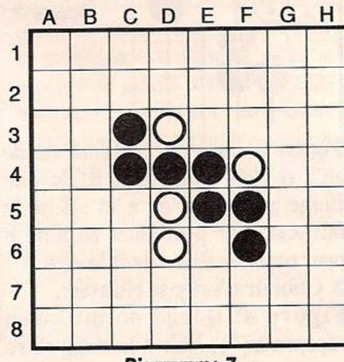


Diagramme 7

Dans le premier cas (7: F6), Blanc peut répondre 8: F3 avec trois suites possibles: 9: E6, 10: E7, 11: C6 ou 11: F7; 9: E3, 10: B4, 11: B5, 12: E6 ; 9: G4, 10: G3, 11: C5 ou 11: E6.

Blanc peut aussi jouer 8: G5 suivi de 9: E6. Si 10: C5, 11: F3 et Noir est mieux. 10: D7 semble donc préférable, car si 11: F3, Blanc a 12: G4.

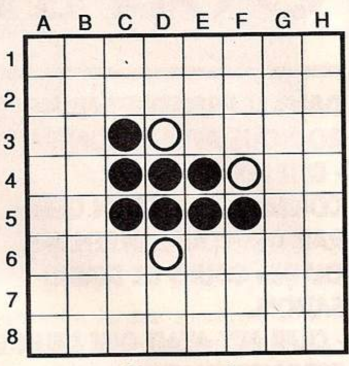
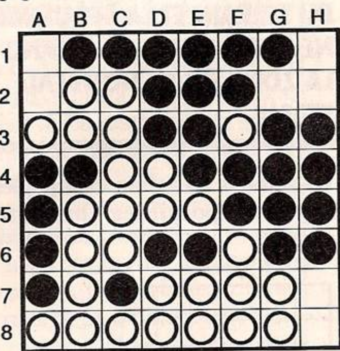


Diagramme 8

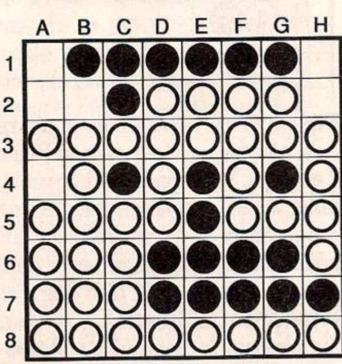
Dans le second cas (7: C5), Blanc a le choix entre 8: B3 suivi de 9: D2 ou même 9: C2 qui ne laisse encore à Blanc que trois pions mal disposés, et 8: B4 (pour essayer de reprendre le contrôle du centre), 9: B5, 10: C6, 11: F3, 12: E6 ou 12: A5.
Voilà donc un aperçu des ouvertures les plus jouées. Mais rien ne vous empêche de développer vous-même vos propres ouvertures!

EXERCICES

Dans les deux positions suivantes, le joueur qui a le trait joue et gagne.



1 *Blanc joue et gagne*



2 *Noir joue et gagne*

Solutions page 103
MARC TASTET

CONTACTS (suite)

DANS LE PRECEDENT NUMERO NOUS AVONS MONTRE:
- QUE LES COUPS DE CONTACT ETAIENT, EN GENERAL, DES COUPS DEFENSIFS, OU DES COUPS DE STABILISATION.
- QU'IL N'Y AVAIT QUE DEUX REPONSES NATURELLES A UN COUP DE CONTACT, MULTIPLIES PAR 2 SI L'ON PREND EN COMPTE QUE LES COUPS SYMETRIQUES PAR RAPPORT A UNE PIERRE NE LE SONT PAS PAR RAPPORT A L'ENSEMBLE DU TERRAIN.
- QU'ILS PROVOQUAIENT NON SEULEMENT UNE REPONSE IMMEDIATE DE L'ADVERSAIRE (LA PLUPART DU TEMPS), MAIS AUSSI UNE SUITE DE COUPS, PLUS OU MOINS LONGUE: UN COUP DE CONTACT DESTABILISE IMMEDIATEMENT UNE ZONE DU TERRAIN ET LA SEQUENCE NE SE TERMINE QUE QUAND LA ZONE EST DE NOUVEAU STABLE.

1. Quand la situation change, les réponses possibles changent aussi:

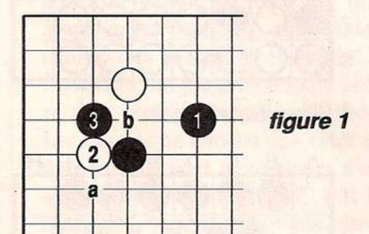


figure 1

Figure 1. En l'absence de la pierre 1, la réponse normale au coup Blanc 2 est en **a**; **b** est également possible, mais 3 est déraisonnable: Blanc coupe en **b** et la pierre 3 est en mauvaise posture. La présence de 1 permet la coupe en 3, bien que **a** et **b** ne soient nullement à rejeter. Simplement la puissance additionnelle de Noir dans cette zone lui ouvre de nouvelles possibilités.

Figure 2. Par exemple cette séquence. On voit bien que le coup 1

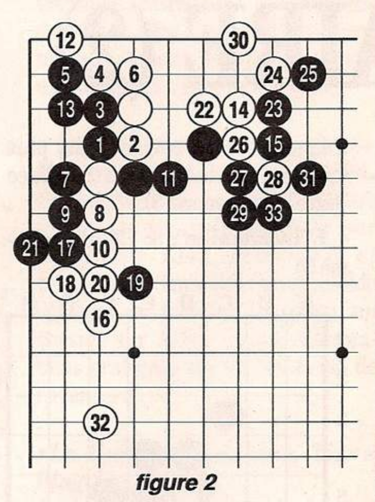


figure 2

entraîne immédiatement un combat très compliqué; c'est normal, il y a quatre groupes à stabiliser au lieu de deux. Sans entrer dans les détails (il y a des variantes nombreuses et la compréhension des coups et de l'ordre dans lequel ils doivent être joués est difficile), on voit que Noir et Blanc ont chacun un groupe enfermé et qui vit sur place (vérifier qu'on ne peut les tuer ni l'un ni l'autre), et un groupe extérieur qui se développe jusqu'à être stable, c'est-à-dire difficile à attaquer; Noir est plus fort que Blanc, mais il a joué un coup de plus et le résultat est équitable.
Bien sûr il est recommandé, jusqu'à un certain niveau de jouer des séquences plus simples, comme celles issues de **a**, de la figure 1.

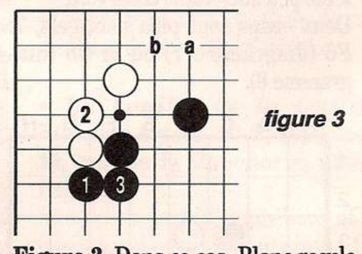


figure 3

Figure 3. Dans ce cas, Blanc recule en 2 et Noir connecte en 3. Ensuite Blanc peut jouer en **a** et s'il ne le fait pas, Noir peut jouer en **a** ou **b** pour confiner Blanc dans le coin.

2. Choisir n'est pas réfuter:

Figure 4: Quand on dit qu'en réponse à △, Noir a le choix entre **a**, **b**, **c**, **d**, c'est qu'il y a plusieurs moyens de répondre à un coup correct. La réponse en **a** n'est pas seulement bonne parce qu'elle renforce le groupe noir du coin en progressant vers le centre (c'est toujours important de ne pas se laisser

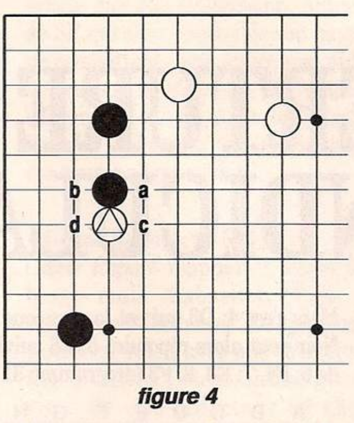


figure 4

enfermer), mais aussi parce qu'elle ne renforce pas la pierre blanche △; c'est à Blanc de se renforcer et Noir ne coopère pas. Lorsque la pierre blanche est un peu faible, on estime que la réponse en **b** est trop peureuse.
Si Noir veut faire du territoire sur le bord, il doit s'y prendre autrement; celui qui veut du territoire doit admettre que l'adversaire va faire de l'influence. S'il juge que cette influence n'est pas gênante, alors la manière correcte est de jouer en **d**. Comme Noir enlève une liberté à Blanc, celui-ci va réagir et se renforcer.

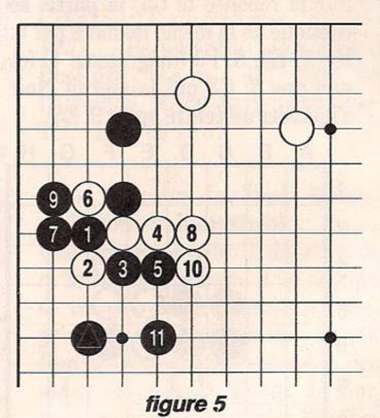
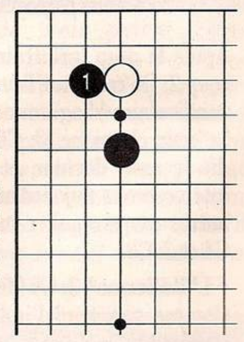


figure 5

Figure 5. La séquence standard: les pierres 2 et 6 sont des pierres de "sacrifice" et de "forme"; le coup 8 donne l'influence à Blanc et Noir doit répondre en 9 puis en 11 pour capturer les pierres blanches et ne pas se faire prendre les siennes. Il gagne du territoire et, ce qui est encore plus important, connecte la pierre △ au reste de son dispositif. Blanc a de l'influence au centre et les pierres 2 et 6 ont encore un certain potentiel de nuisance.
Plus précisément en ce qui concerne le sacrifice et la forme, les pierres 2 et 6 sont sacrifiées et ne peuvent éviter la capture, mais elles sont très utiles au développement de Blanc. Blanc utilise deux éléments: la faiblesse en 6 et l'espace entre les pierres noires initiales qui rend la connexion plus difficile. Si par exemple il joue 2 en 3, Noir joue 2 et tous ses problèmes sont résolus; de même, si en réponse à 2 Noir connecte en 6, Blanc connecte en 3. Il n'y a plus de territoire sur le bord et la pierre △ est déconnectée, c'est le fiasco complet pour Noir! La coupe en 3 est donc inévitable et Noir n'aura pas le temps de connecter en 6; il est beaucoup moins agréable pour Noir d'être obligé de jouer 7 et 9 que de connecter en 6; c'est tout l'intérêt du "coup de forme" en 2.
Il n'est pas toujours possible d'éviter toutes les complications. Dans les parties à handicap, Blanc joue assez souvent des coups de contact, parce qu'il est plus faible sur le terrain et est donc amené à renforcer ses groupes grâce à des coups de contact; ce peut-être aussi à valeur égale de coup, un moyen de compliquer la position, mais si Noir répond bien, il se stabilise également, ce qui lui permet de se rapprocher considérablement de l'objectif final. En fait Blanc cherche souvent davantage à compliquer la position globalement que localement; il essaie de rendre floues les lignes de jeu noires et de le forcer, quand c'est possible, à choisir entre le risque et la soumission.

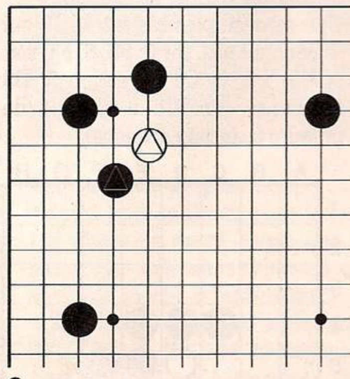
EXERCICES

FACILE



1 *Noir vient de jouer le coup de contact 1. Quelle est la réponse naturelle du Blanc et le prochain coup Noir?*

DIFFICILE



2 *Noir vient de répondre en ▲ à l'érosion blanche △. Comment Blanc peut-il se stabiliser?*

Solutions page 103

PIERRE AROUTCHEFF

FINS DE PARTIE: LA RENTREE DES PIONS

DANS LA RUBRIQUE PRECEDENTE, NOUS AVONS VU COMMENT RENTRER LES PIONS DANS LE CAS PARTICULIER OU IL S'AGISSAIT DE SAUVER LE GAMMON (PARTIE DOUBLE): LÀ, LE PRINCIPE ETAIT GENERALEMENT D'AMENER LES PIONS LE PLUS VITE POSSIBLE SUR LE POINT 6, EN UTILISANT LES DÉS QUI N'AMENAIENT PAS DIRECTEMENT SUR CE POINT POUR EFFECTUER DES CHANGEMENTS DE JAN.

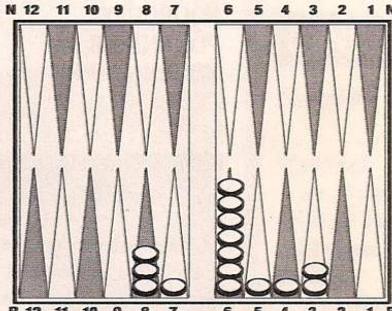
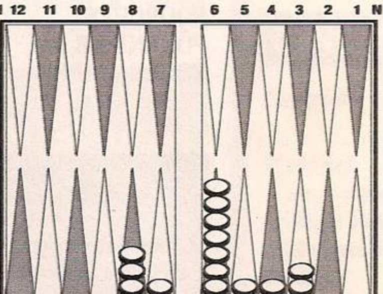
DANS LE CAS PLUS GENERAL OU IL FAUT RENTRER SES PIONS POUR ESSAYER DE GAGNER LA COURSE, LES CHANGEMENTS DE JAN SONT TOUJOURS AUSSI IMPORTANTS, MAIS IL FAUT TENIR COMPTE DE LA DISTRIBUTION DANS LE JAN INTERIEUR...

En effet, maintenant, il ne s'agit plus de sortir un seul pion, mais de les sortir tous avant l'adversaire: pour cela, il faut pouvoir utiliser tous ses dés à 100 %. Or, si l'on empile tous les pions sur la case 6, comme pour sauver le gammon, les 5 et les 4 amèneront sur les cases 1 et 2, et l'on devra probablement, par la suite, gâcher de gros dés pour sortir ces pions des cases 1 et 2: autrement dit, on n'aura pas optimisé la valeur de tous ses dés...

Pour y parvenir, il faut conduire des pions non seulement sur la case 6, mais aussi sur les cases 5 et 4, même si, pour cela, on doit commencer la sortie un peu plus tard: ces quelques coups perdus seront largement compensés par une sortie plus aisée.

Ne vous occupez pas, en revanche, des cases 1, 2 et 3: les mauvais dés que vous jetterez au cours de la sortie les rempliront automatiquement; alors que si vous commenciez déjà à le faire, vous auriez vite, au cours de la sortie, des empilements sur ces cases...

Pour illustrer la différence entre la rentrée pour sauver le gammon et celle pour gagner la course, examinons l'exemple suivant:

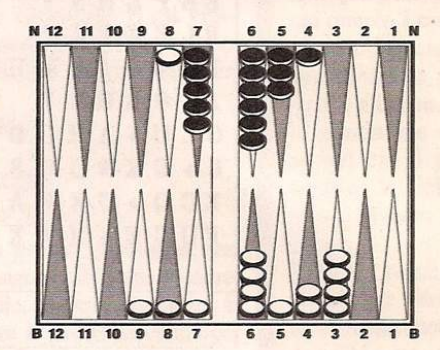



Blanc joue 2-2

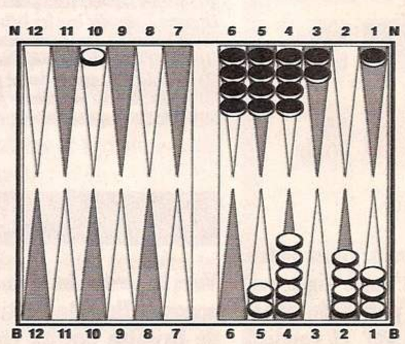
- S'il s'agit de sauver le gammon, vous jouerez B8B6×3-B7B5
- S'il s'agit en revanche d'essayer de gagner une course, vous jouerez plutôt B8B6-B7B5-B6B4×2

Pour récapituler toutes ces notions, voici maintenant six exercices portant sur les différents cas...

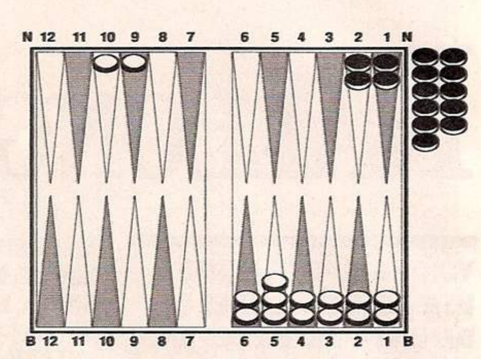
EXERCICES



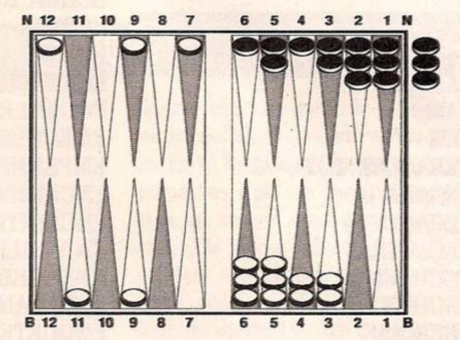
1 *Blanc joue 6-1*



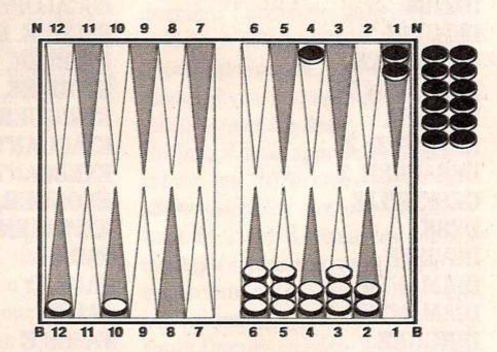
2 *Blanc joue 6-1*



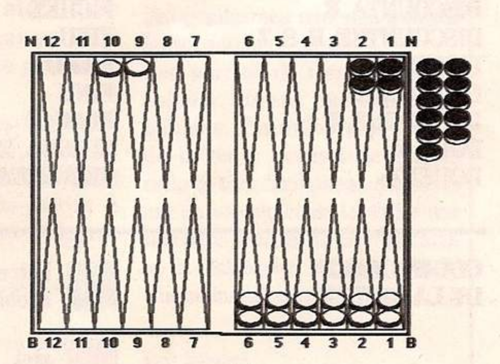
3 *Blanc joue 6-2*



4 *Blanc joue 5-4*



5 *Blanc joue 6-1*



6 *Blanc joue 5-2*

Solutions page 104

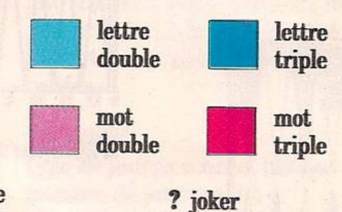
BENJAMIN HANNUNA

RALLONGEZ 89 (suite)

VOICI LA SUITE DE NOTRE LISTE DES NOUVEAUTES 89 DANS LE DOMAINE DES RALLONGES FINALES EN UNE LETTRE...

DAB, L, O
DABA, E
DAMS
DEB
DEBACLEE, R, Z
DEBATA, E
DECAPANTE
DECAVER, Z
DECHARNER, Z
DECHES
DECROITS
DECRUEE, R, Z
DEFOLIANTE
DELURER, Z
DEMONE
DENIM
DENUER, Z
DEPLIANTE
DEPRAVANTE
DEPRISA
DEPRISER, Z
DESAERER, Z
DESEMPLIE
DESK
DEVISEE
DIAMANTA
DIAMANTER, Z
DINGUEZ
DIPLOMER, Z
DISCORDER, Z
DISCOUNTA, E
DISCOUNTEE, R, S, Z
DISPERSAL
DISPERSALS
DODINER, S, Z
DOLA, E
DOUCET
DRACHER
DRAVEE, R, S, Z
DRIFTA, E
DRILLA
DRILLEE, R, Z
EBERLUER, Z
ECHEE, R, Z
ECOTE
EDITO
EGAYANTS, E
EGUEULER, Z
EMECHER, Z
EMPENNER, Z
ENCEINTA
ENCEINTER, Z
ENDIABLER
ENNOYER, Z
ENNUYANTS, E
ENQUETEE
EPREUVER, Z
EPINAIE
EPINEE, R, Z
EQUERREE, R, Z
ESCALOPEE, R
ESCHEE, R, Z
ETABLEE, R, Z
ETOUPEE, R, Z
ETRIQUER, Z
EVACUANTS, E
EXERCANTS, E
EXONDER, Z
EXPEDIENTE
FADEE
FARE, O
FARSI
FASCE,E
FERRATE
FIATS
FICHET
FIEU
FILAO
FINN
FLAC
FLASHA, E
FLEURETA, E
FLIBUSTER, Z
FLOUSE
FLUATE
FLUTER, Z
FOIL
FOISONS
FOUGEE
FOURCHEE
FOURNIERE
FOURRAGERS
FRAICHIN
FRAISIERE
FRANCHISA
FRANCHISEE, R, Z
FREGATEE, R, Z
FROTTANTS, E
FUNK
FUNKY
FUSEL
FUYARDE

CODIFICATION DE LA GRILLE



? joker

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

N.B. - Ne sont admis, dans notre rubrique, que les mots figurant dans la première partie du Petit Larousse illustré 1989 et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

ENTRAINEZ-VOUS

Si vous désirez jouer cette partie, utilisez un cache que vous descendrez, d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot à trouver, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
M N O L U E R			
N + N E E R T S	MOULER	H4	18
A A E P R V ?	ETRENNES	8H	77
E I E M N R U	EVAPORA(I)	5D	98
I I S S G A R	SUMERIEN	O8	80
N D E I O T U	AIGRISSE	14H	76
A T O E D I I	DOUAIENT	F2	65
A B E G I N T	IDEATION(1)	L1	83
E E P L N S V	BEGAIENT	D4	74
R L E E T J ?	PELVIENS	1H	167
L R + A I L M U	JETE(S)	15D	60
A L O B U E Y	MAILLURE(2)	11H	68
O L U + A H C D	BAYERA	J4	37
L + C K W O O S	DOUCHA	C9	37
K C O + U E F A	SLOW(3)	B7	69
F U C E + H T X	OKA(4)	B13	51
	FEUX	G10	36
	TOTAL		1096

1er: Michel Lahmi, 1085 points
Le signe - signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.
(1) IDEATION: formation et enchaînement des idées.
(2) MAILLURE: aspect donné par les rayons ligneux sur une pièce de bois.
(3) SLOW: Il était possible de faire lOOKS pour 62 points...
(4) OKA: Fromage canadien proche du Port-Salut.

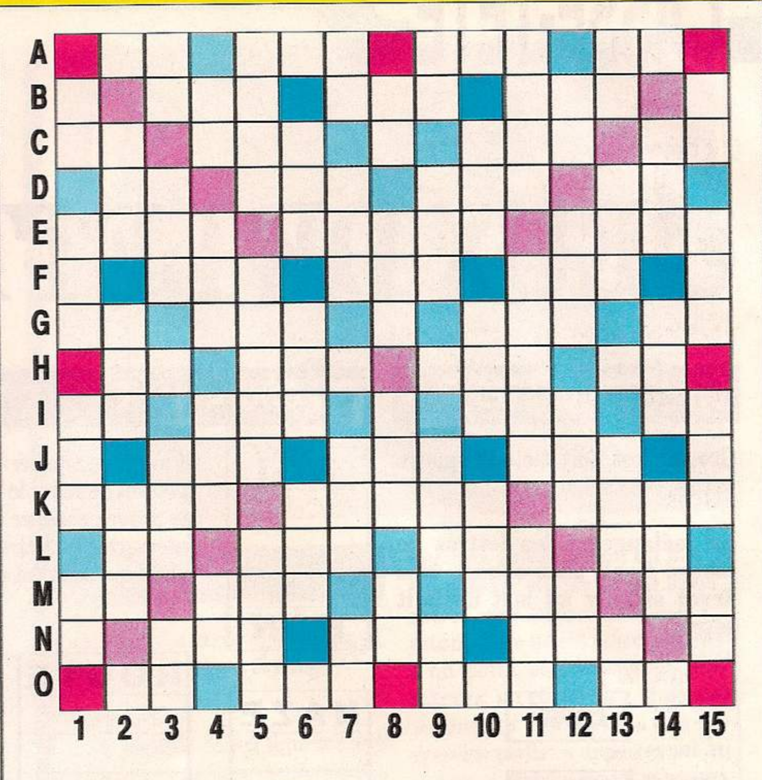
LE COIN DU STRATEGE

Voici la partie de la finale de la Coupe de France 1989 de Partie Libre, qui opposait Brigitte Battin à Michel Pucheault. Jouez cette partie à la place de Brigitte Battin, en vous munissant d'un cache: vous découvrirez à chaque fois votre tirage puis, à la ligne suivante, le coup qui a été joué, le coup de l'adversaire, et les commentaires éventuels...

Brigitte BATTIN	Cumul	Michel PUCHEAULT	Cumul
1. S G I T I D E DIGITES, H4, 72	72	COLT, G9, 18	18
2. N T E E I Q W TWEED, 4D, 30	102	XERUS, 13C, 38	56
3. I N Q + E B I L BINE, 14B, 27 BLINI, 14A, 29, ouvre inutilement sur deux cases rouges.	129	WU, E4, 22	78
4. I L Q + F B N ? FIBRE, E10, 20 QIBL(A), 7G, 24, place le Q: mais on ne brade pas un joker pour un gain aussi faible...	149	SERIERA, 15E, 82	160
5. L N Q ? + V Y U QUE, F2, 26 On peut faire plus avec LY(R)E, F1, 32; mais en partie libre, le coup joué parBrigitte Battin est évidemment nettement supérieur, car il place le Q, conserve Y et joker, et n'ouvre rien.	175	OHM, 14J, 18	178
6. L N V Y ? + A A GAY, 6H, 33 GAYAL au même endroit fait 35, mais laisse un moins bon reliquat.	208	DEMI, L12, 23	201
7. L A N V ? + R I NIVAL, 5G, 34 Le coup parfait...	242	SELLENT, L4, 75	276
8. I R ? + H I A K KHI, D8, 30 C'est le coup qui laisse le meilleur reliquat. Cependant, on risque de livrer 40 points à l'adversaire grâce au triple ouvert sur le K, et on se ferme la possibilité de scrabbler avec le T de TWEED. Nous aurions,quant à nous, joué KIT en 10J pour 32.	272	PAR, I9, 21	297
9. A I R ? + F U S R(E)FUSAI, M1, 87 Quand il n'y a pas d'autre scrabble, il faut bien se résoudre à ouvrir un nonuple.	359	TREK, 8A, 39	336
10. E O N ? E O N (C)OTONNEE, A6, 58 (R)OTENONE à la même place est équivalent.	417	CED(E)Z, 2J, 44	380
11. V P O O E T S TOPO, 1G, 22	439	JE, C7, 17	397

VESTE, 8K, 34, semble ouvrir dangereusement. De fait, si l'on a identifié les lettres restantes, on voit que l'adversaire peut encore scrabbler sur E placé en O8 avec JUMELAGE, MEJANAGE, ENGUEULA...: ce coup est donc à proscrire.
Par ailleurs, le fait de jouer en 1G (VETO pour 25 est de toute manière, si l'on veut jouer là, meilleur que TOPO) laisse deux possibilités de scrabble: LAMANEUR, B1, 77 et ALUNAGE, N7, 63.
On peut essayer d'annuler la plus dangereuse de ces deux possibilités (LAMANEUR): si l'on joue POSTE, B2, 21, on évite LAMANEUR, mais on risque de livrer plus de 50 points avec un mot comme JAUGE faisant APOSTE; en revanche OVEE, C6, 18, ne livre rien: et même si l'adversaire scrabble pour 63 points en N7, on est certain de faire, 24 avec SPOT en 1H, et d'assurer pratiquement la victoire (en fait, quelles que soient les lettres tirées, on fera toujours plus de 24 (OPTA, JOTAS ou MOTUS en O5) sauf si l'on tire J M M; et, dans ce cas, l'adversaire aura A A U et, s'il joue au mieux, perdra tout de même de 1 point!... Il semble n'y avoir qu'une seule configuration perdante: si l'adversaire fait ALUNAGE et que l'on tire M U J).

12. V E S + G A M A VAS, M11, 19 Ce coup bouche la dernière place de scrabble; mais, si on a compté les lettres, on n'a plus peur du scrabble, et on peut jouer tranquillement AGAVE, B2, 25	458	MAUL, K8, 17	414
A E G M MAGE, N8, 15	473 + 3 476	reste ANU	- 3 411



PARTIE PREPAREE

Voici une partie préparée par J.-H Muracciole: jouez-la comme une partie normale, à raison de trois minutes par coup; attention, il y a un scrabble sur chaque coup...

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
E E H I M S T			
A C G I N T Y	THEISME	H3	80
A B E F I I T	YACHTING	4E	96
A E F I S T U	BETIFIA(1)	2B	102
A E M N O R ?	STATUFIE(2)	I1	92
A E L O Q R U	YEOMANR(Y)(3)	E4	84
A C D E I R V	AMERLOQUE(4)	8G	104
E E L L P S U	DEVANCIER(5)	9A	87
A E J L O U Z	PAILLEUSE(6)	G7	73
E I M O S T X	AZULEJO(7)	10I	122
E O R R S U ?	TOXEMIES(8)	15A	221
D E E R S U V	ES(C)ROQUER(9)	M3	108
A B G L N O W	DESŒUVRE	O7	92
A D E H I K T	BUNGALOW	13F	94
	KHEDIVAT	C4	76
	TOTAL		1431

(1) BIENFAIT 76, BEATIFIA 71
(2) FUTAIES 83, INFATUES 72, TUMEFIAS 63
(3) NORMAN(D)E 82
(4) BLOQUERA 74
(5) DECEVRAI 80, DECUIVRA 74
(6) POLLUEES 70
(7) JALOUSEZ 102
(8) EXOTISME 107
(9) RE(T)ORDUS 77

BENJAMIN HANNUNA ET BERNARD CARO

JEUX DE LETTRES

Solutions page 104

LES MOTS CASSES

Groupez ces huit mots de quatre lettres, deux à deux.

En mélangeant les lettres de chaque couple ainsi obtenu, vous devez obtenir un mot de huit lettres.

BINE

MOLY

COIR

NARD

RACE

PILE

HOME

LIEZ

LA GRILLE MYSTERE

	F		E		A	
M	?	S	?	I	?	E
	S	■	A	■	O	
E	?	A	?	U	?	E
	I	■	A	■	E	
A	?	T	?	G	?	L
	E		T		S	

Trouvez les neuf lettres qui permettent de reconstituer cette grille. Les six mots ainsi formés doivent figurer dans la partie noms communs du Petit Larousse Illustré édition 89 (les conjugaisons sont autorisées).

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires.

ROI
KAN

NAZE
FADA

ROUTE
PERIF

FRIC
CASH

LIFT
GRIP

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases, ci-dessous, remplissez les cases par les lettres des tirages correspondants en en changeant l'ordre:

ABDEMNOR:
La SPA □□□□□□□□
plusieurs cicatrices
sur le □□□□□□□□

BDEINOU:
Ce □□□□□□□
est plutôt □□□□□□□

ABEGMOR:
Ce pays a pris □□□□□□□
de l' □□□□□□□
qui lui fut imposé

ACEEFINS:
La jeune artiste est □□□□□□□□
par la beauté de ces □□□□□□□□

ACDEETT:
Il □□□□□□□
un certain don
chez sa fille □□□□□□□

MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent des petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de six lettres parmi les plus difficiles avec lesquels vous devez trouver des mots nouveaux entrés dans le Larousse 89 (on ne conjugue pas).

I LOTS+O= ....
DOLER+N= ....
HALLE+M= ....
FRIGO+M= ....
CAQUE+M= ....
EPUCE+N= ....
GORGE+J= ....
QUETE+H= ....
TANCE+J= ....
OMEGA+L= ....

CHAPEAU!

C'est peut-être ce qu'on vous disait à l'école quand vous oubliiez de mettre un accent circonflexe.
Ce petit signe n'est pas toujours évident à manier: saurez-vous trouver, parmi les mots ci-dessous, ceux qui peuvent contenir cet accent qui constitue l'un des charmes de notre langue...

1. GOITRE
2. COLON
3. DEJEUNER
4. DROLATIQUE
5. HAVRE
6. INFAMANT
7. GRACIER
8. FLANER
9. PSYCHIATRE
10. TRAITRE
11. JEUNER
12. GITE

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplissant la case avec une lettre. Quelles sont les trente solutions cachées? Pensez aux nouveaux mots apparus dans le Petit Larousse Illustré 89. On peut, ici, conjuguer.

ACTIN - TE **- ROUM** **R - E** **- RAINEUR**
- UBAGE **CA - ETTE** **A - AMIDE**
AT - CA **EN - OLEUR** **C - TI**

ESCAMOT

A partir du mot de trois lettres, IRE, rajoutez à chaque fois une lettre (en changeant éventuellement l'ordre) pour trouver le mot correspondant à la définition donnée.

I	R	E

- cérémonie religieuse
- coiffure liturgique
- profession
- achève
- balourdise
- crayon rechargeable
- saillant
- ici et là, toujours

LES ANAGAMMES

Une anagamme est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné. Ainsi GORGEES scrabble sur les lettres de BUANDIER et ESCUDOS sur celles de TUERAI.

GORGEES+ B =.......................................
GORGEES+ U =.......................................
GORGEES+ A =.......................................
GORGEES+ N =.......................................
GORGEES+ D =.......................................
GORGEES+ I =.......................................
GORGEES+ E =.......................................
GORGEES+ R =.......................................

ESCUDOS+ T =.......................................
ESCUDOS+ U =.......................................
ESCUDOS+ E = (**)..................................
ESCUDOS+ R =.......................................
ESCUDOS+ A =.......................................
ESCUDOS+ I = (**)..................................

Les astérisques signalent le nombre de solutions.

FICHE N° 5

EN BONNE REGLE

DAMES ANGLAISES

(Traditionnel)

Checkers: Grande-Bretagne
Draughts: U S A

REGLE

Joueurs: 2

Matériel:

• un damier de 8×8 cases avec cases aux couleurs alternées (échiquier)

• 12 pions blancs et 12 pions noirs.

Objectif: Prendre ou bloquer toutes les pièces adverses.

Position de départ: Chaque joueur prend les pions d'une couleur. Il les place sur les cases claires des trois premières rangées devant lui.

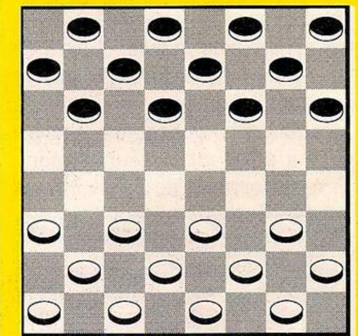


Figure 1: *Position de départ.*

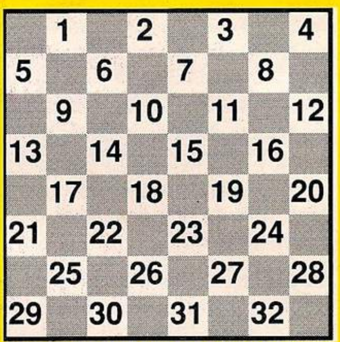


Figure 2: *Numérotation habituelle du damier.*

Marche du jeu: Noir commence. Chaque joueur à son tour déplace une de ses pièces. Au début du jeu, les joueurs ne disposent que de pions simples. Mais lorsqu'un pion parvient sur une case de la dernière rangée opposée à sa position de départ, il devient Dame. La Dame est symbolisée en plaçant sur le pion un autre pion disponible, car pris par l'adversaire.

Le déplacement d'un pion s'effectue d'une case en diagonale vers l'avant (soit un choix de 2 cases au plus). Le déplacement d'une Dame se fait d'une case en diagonale vers l'avant ou vers l'arrière (soit un choix de 4 cases au plus).

Prise: Une pièce peut prendre une pièce adverse si celle-ci est située sur une case diagonale immédiatement voisine et si la case suivante dans le sens de la même ligne diagonale est vide. La pièce adverse est alors "sautée" et prise.

Un pion ne peut prendre que vers l'avant. Une Dame peut prendre vers l'avant et vers l'arrière.

La prise est obligatoire: quand le joueur possède une pièce en mesure de prendre, il doit le faire.

Si après la première prise, la pièce jouée peut en effectuer une autre, elle doit aussi le faire, et ainsi de suite selon un enchaînement de sauts.

Lorsqu'un joueur a plusieurs prises possibles, il choisit celle qu'il opèrera. Mais la pièce choisie doit aller au bout de ses prises si elle peut en faire plusieurs.

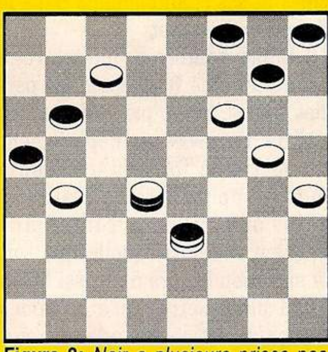


Figure 3: *Noir a plusieurs prises possibles: 13x22 ou 8x15x22 ou 23x14x21.*

Promotion du pion: Lorsqu'un pion parvient sur la dernière rangée, il devient Dame. Il ne peut cependant pas dans le même coup prendre une pièce en arrière en utilisant son nouveau pouvoir de Dame: il doit attendre le coup suivant.

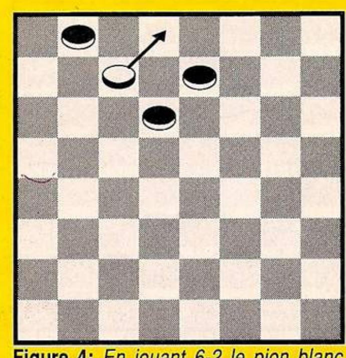


Figure 4: *En jouant 6-2 le pion blanc devient Dame; il ne peut prendre dans le même coup le pion noir en 7.*

Fin de la partie et gain: La partie s'arrête lorsqu'un joueur ne peut plus jouer soit parce qu'il n'a plus de pièce, soit parce que la ou les pièces qui lui restent sont bloquées et ne peuvent se déplacer. Son adversaire est vainqueur.

TYPOLOGIE

- **Matériel:** Tableau et pions
- **Objectif:** Elimination maximale
- **Mécanisme:** Déplacement et Prise

STRATEGIE

Les dames anglaises sont, après les dames françaises (ou polonaises), la deuxième variante de jeu de dames la plus jouée au monde.

Elles ressemblent évidemment beaucoup aux dames françaises et reposent, comme elles, sur un certain art de la combinaison. Leurs différences (nombre de pièces, pas de recul des pions, mouvements de la Dame, choix de la prise) sont cependant suffisantes pour en faire un jeu qui, bien que moins spectaculaire, a son originalité et son intérêt propres. Malgré la concurrence du jeu international, il survit d'ailleurs avec ses hiérarchies et ses championnats dans le monde anglo-saxon.

Le faible nombre de pièces rend beaucoup plus fréquentes les parties nulles, mais, par ailleurs, les limites imposées au déplacement d'une Dame font qu'une seule pièce supplémentaire assure le gain: deux Dames contre une gagnent toujours, quelle que soit la situation (figure 5). Aussi le jeu est-il plus "serré" qu'aux dames françaises et la moindre erreur, ayant peu de chances d'être compensée ou rattrapée, se révèle le plus souvent fatale.

Le principe d'""opposition" joue également un plus grand rôle stratégique aux dames anglaises, soit dans le gain de la partie, soit dans la menace de gain. Une partie peut en effet être gagnée en bloquant la ou les pièces adverses

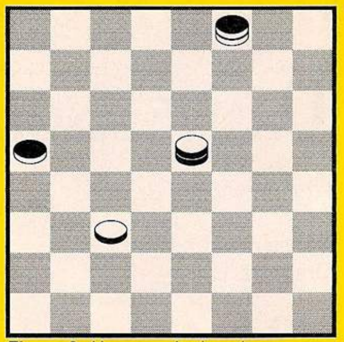


Figure 6: *Un exemple de gain par opposition: Blanc joue 15-11 et gagne.*

par opposition. Le trait est alors un désavantage fatal à l'adversaire.

Il faut aussi ajouter, pour les amateurs de dames françaises, un temps d'accoutumance au fait que le pion ne prend pas en arrière, ce qui modifie sensiblement la tactique, notamment dans les manœuvres de percée et de passage à Dame.

Le passage à Dame est en effet facilité par l'impossibilité de prise en arrière pour le pion, et il est de fait plus fréquent, ce qui amène souvent les parties équilibrées à des fins de Dames contre Dames. Il y a place aussi pour de nombreuses erreurs de début offrant

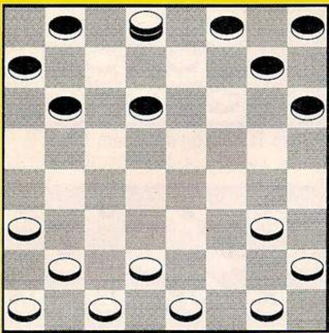
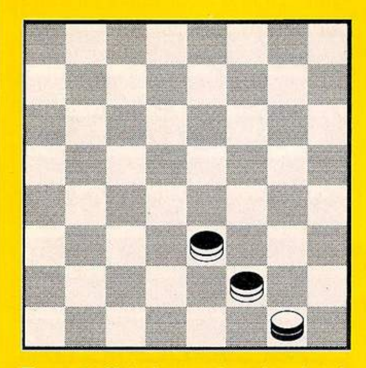


Figure 7: *Une partie éclair: 10-15, 23-19, 6-10, 22-17, 11-16, 17-13, 16×23, 13×6 (règle du choix de la prise), 2×9, 27×2 et Blanc gagne*

un passage à Dame trop rapide et fatal au résultat, qualifiant les parties-éclairs (figure 7).

FRANÇOIS PINGAUD



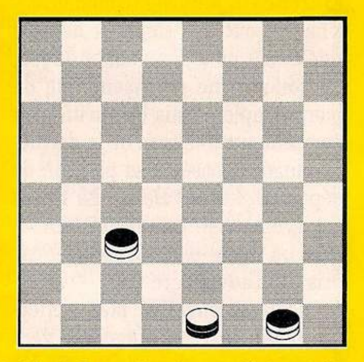
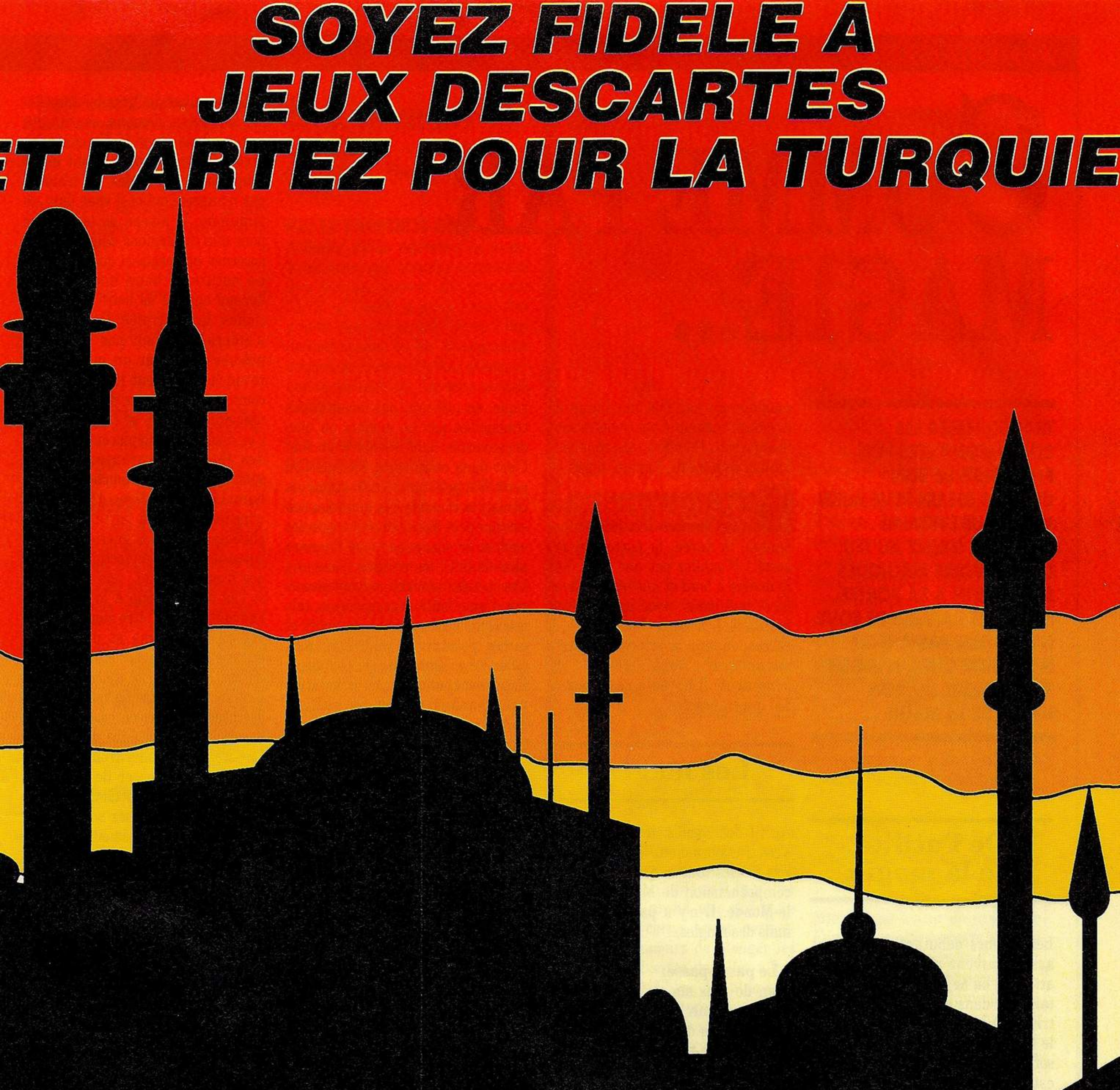


Figure 5: *Malgré son refuge dans le coin double, la Dame blanche est piégée par les deux Dames noires après la séquence suivante à l'initiative de Noir: 27-24, 32-28, 23-19, 28-32, 24-28, 32-27, 28-32, 27-31, 19-15, 31-26, 15-18, 26-31 (ou 26-30), 18-22.*



du 1er MAI au 31 OCTOBRE 1989

Dans tous les Relais-Boutiques JEUX DESCARTES

Venez retirer votre Carte de Fidélité. Faites la valider pour tout achat minimum de 100 Francs. Une fois remplie, participez au grand tirage au sort qui vous permettra peut-être de gagner un magnifique voyage pour deux personnes en TURQUIE.

Règlement complet déposé chez Maître Rouger, huissier de justice à PARIS.

Voir liste des Relais-Boutiques JEUX DESCARTES page précedente

COMME PAR MAGIE...

TRANSGRESSER LES CONTRAIGNANTES LOIS PHYSIQUES DE SON UNIVERS EST UN REVE AUSSI VIEUX QUE L'HOMME LUI-MEME. GRACE AU JEU, LES POUVOIRS MAGIQUES SONT ENFIN A SA PORTEE. MAIS ETRE CAPABLE DE TOUT N'AUTORISE PAS A FAIRE N'IMPORTE QUOI, N'IMPORTE COMMENT. DU BON USAGE DE LA MAGIE...

De l'utilité de la magie

Les joueurs débutants se servent assez souvent de la magie pour attaquer ou se défendre. Il est certain que dans une société qui maîtrise tout juste l'arc (ou à la rigueur le tromblon), le pouvoir de calciner son ennemi à l'aide d'une baguette est un avantage non négligeable. Cependant, il ne faut pas oublier, et rappeler à vos joueurs, que la magie autorise tout, permet tout. Leurs actions les plus extravagantes pourront être justifiées par la magie. Attention, il faut tout de même respecter la fameuse cohérence dont nous vous parlons chaque mois! Chaque jeu possède sa propre "philosophie", et il importe de ne pas trop s'en écarter.
Vous-même, cher MJ, vous pouvez utiliser la magie. Quand vous lisez les règles de votre JdR, étudiez attentivement les listes de sorts proposés. Cela pourra vous donner des idées de scénarios. Par exemple: le sort congélation? Et si toute une ville était congelée? Par qui? Pourquoi? Comment?
En tant que MJ, entourez la part magique du jeu d'un maximum de mystère, surtout si vos joueurs sont des novices. En effet, cela vous permettra de faire de "l'épate" à peu de frais.
Si un des PJ est magicien, n'hésitez pas à être tatillon sur les composantes, la durée, la portée de ses sorts... N'oubliez pas que vous êtes le maître à bord et que vous pouvez être "indulgent" avec un magicien méritant. Les "règles" de magie qui correspondent le mieux à l'esprit surnaturel sont celles de *Pendragon*: il n'y en a pas. C'est le MJ qui tranche.

Les magies

Au fil des siècles, le terme magie s'est transformé en "fourre-tout" où l'on plaçait tout ce qui dépassait la compréhension de Monsieur-Tout-le-Monde. Il n'y a pas une magie, mais des magies...

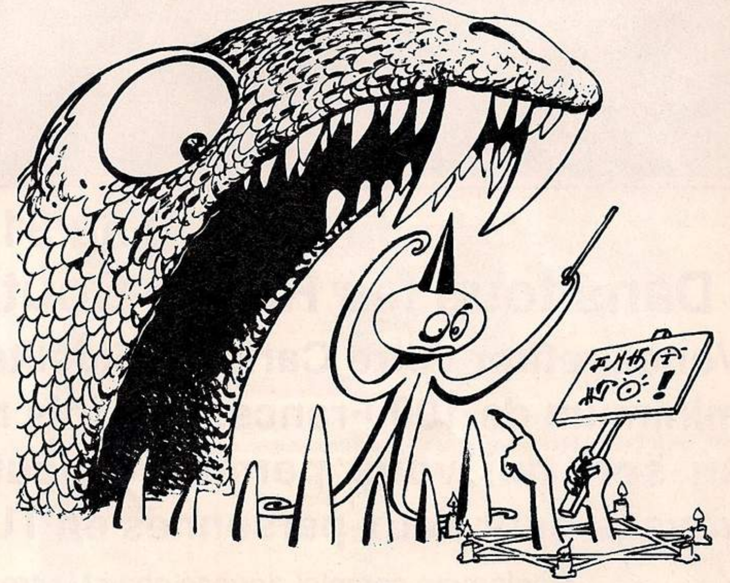
• Le passe-passe:
Rien de plus simple, avec un peu d'adresse, que de faire apparaître des bouquets de fleurs ou un lapin d'un haut-de-forme. L'emploi d'un vocabulaire saupoudré de termes magiques contribuera à faire croire à l'illusion. C'est un "travail" rémunérateur qui vous permettra, à vous les PJ voleurs, de gagner quelque argent entre deux coups. Mais cela comporte aussi des risques: entrer accidentellement en compétition avec un vrai magicien ou, plus grave, être pris pour ce que l'on n'est pas par la variété locale de l'Inquisition. Il y en a qui se sont retrouvés sur le bûcher pour moins que ça!

• La petite sorcellerie:
C'est le travail des "gagne-petit" de la magie, qui tentent de modifier leur environnement de façon empirique, en utilisant des incantations transmises par un ancêtre ou bien découvertes dans un livre ancien. C'est dans cette catégorie que l'on peut "ranger" les modifications de climat, le contrôle des animaux (un sorcier peut faire en sorte que les vaches de son ennemi ne donnent plus de lait), les philtres d'amour... Les "petits" sorciers peuvent se servir d'une foule d'accessoires tels que langue de crapaud, serpents et autre poudre de perlimpinpin, qu'ils déversent dans un chaudron. Cependant, une simple incantation peut parfois largement suffire. Tenez, je ne résiste pas à la tentation de vous livrer une recette simple, tirée d'un manuscrit intitulé *Secrets de Magie pour se faire aimer* (n° 2344 Bibliothèque de l'Arsenal): pour se faire aimer d'une personne, il faut dire en lui touchant la main: "*Bestarberto corrumpit viscera ejus mulieris*". en français: "Que Bestarberto détourne le cœur de cette femme")*. Un dernier conseil, un "petit" sorcier ne donne jamais la mort!

* *La rédaction de J&S ne saurait être tenue pour responsable en cas d'inefficacité de la formule.*

• La "grande" sorcellerie:
Le "Bestarberto", mentionné plus haut, est sans aucune doute un démon, mais de moindre envergure. Dans les actes de "grande" sorcellerie, les dieux, démons, esprits des ancêtres ou Grands Galactiques invoqués par le sorcier sont beaucoup moins commodes. Ils n'aident pas n'importe qui et il vous faut, au minimum, le niveau de la prêtrise pour que ces démons daignent vous accorder ne serait-ce qu'un regard! La nature de leurs interventions dépend ensuite de leurs caractéristiques: la Maîtresse de la Variole n'aidera sûrement pas un de ses prêtres à soigner un malade. En revanche, elle peut lui "donner un coup de main" pour décimer toute une région.
Ces dieux ne se déplacent que pour des choses importantes. Curieusement, tout ce qui touche au genre humain leur est digne d'intêret. Ils n'hésiteront pas à participer à des envoûtements, des guérisons miraculeuses, des résurrections. A propos d'envoûtement, une remarque: si l'on se conforme à la tradition, l'envoûteur doit être neutre vis-à-vis de sa victime et ne nourrir aucune haine envers elle. En effet, en cas contraire, le maléfice serait inefficace... Neutre ne veut pas dire désintéressé: l'envoûtement est un bon moyen de se faire de l'argent. Le sorcier peut aller trouver sa victime et lui proposer de la guérir, moyennant un peu d'or. Une fois payé, il retourne chez son premier client, explique que la cible est protégée et qu'il faut prévoir un petit supplément. Ensuite, il ré-envoûte sa cible et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des deux clients soit mort ou ruiné...

• La cabale:
Il s'agit de l'étude de tout ce qui est surnaturel par des érudits. Leurs spéculations portent sur la nature de l'Univers, la Vérité, les principes



qui gouvernent les hommes. Les "philosophies" qui en découlent sont souvent intéressantes, mais totalement dépourvues d'applications pratiques. Cependant, un MJ imaginatif pourra les utiliser dans son JdR. Il peut, par exemple, faire débarquer un homme du futur dans un monde antique. Ce personnage pourra se servir de ses connaissances technologiques et philosophiques pour mystifier les joueurs qu'il rencontre.
Des charlatans peuvent tirer un profit pécuniaire des études menées par des mages "professionnels". Un rapport entre le "microcosme" (l'homme) et le "macrocosme" (l'Univers) avait été établi par des "scientifiques". C'est de là qu'est née l'astrologie, qui a été ensuite popularisée, transformée, adaptée et en grande partie vidée de son premier sens.
Dernier point: les manuscrits hermétiques fournissent d'excellentes "fausses pistes" pour les PJ amateurs de grimoires anciens. Ces livres seront formulés dans un langage incompréhensible pour le non-initié, soit volontairement trop simple (avec des double-sens et des "clés" de lecture), soit touffu et symbolique. De quoi occuper vos PJ pendant un bon bout de temps!

• L'alchimie:
Comme les personnages précédents, les alchimistes s'intéressent davantage à la Connaissance qu'à la magie "pure". Toutefois, on ne sait toujours pas ce qu'ils cherchaient exactement. La transmutation du plomb en or? L'élixir de longue vie? Tout autre chose? Les ouvrages spécialisés consacrés au sujet sont tout ce qu'il y a de plus contradictoires. Quant aux documents originaux, ils ne sont guère difficiles à trouver. En effet, les alchimistes les gravaient souvent dans la pierre, et parfois sur leur tombeau, comme Nicolas Flamel. L'ennui est que ces documents sont systématiquement codés, et beaucoup utilisent le principe du rébus. Par exemple, un chien combattant un lion signifie que le mercure attaque un autre élément. Le problème est qu'il peut y avoir un troisième niveau de signification, le mercure représentant encore tout autre chose.
Si vous décidez de faire apparaître des alchimistes dans votre JdR, vous pourrez créer des scénarios très divers. Par exemple, vous pourrez demander à vos joueurs de chercher la "clé" du code personnel d'un alchimiste. Vous pourrez aussi faire intervenir des "souffleurs": ce sont des alchimistes peu doués qui travaillaient dans des fabuleux laboratoires et y passaient des années sans rien produire de valable. Pourquoi ne pas créer des imposteurs à la Cagliostro? Ils ne sauront pas fabriquer de l'or mais réussiront parfaitement à le déplacer (de la poche des grands seigneurs à la leur).



•Les magiciens
Le sorcier est un PNJ comme les autres. Cependant, quand vous en créerez un, faites-le avec soin. Les aspects techniques tels que les sorts sont importants, mais pas primordiaux. Pensez surtout à la mentalité, aux motivations et au caractère de votre magicien. Comment utilisera-t-il ses pouvoirs? Est-il ambitieux? Pour vous aider à vous "faire la main", voici quelques stéréotypes couramment rencontrés. N'oubliez pas que ce ne sont que des bases de travail et que vous pouvez les modifier...

Le Maudit:
il a un idéal, souvent la soif de connaissances. Pour l'assouvir, il s'est vu forcé d'accomplir un acte abominable. Le plus fréquent est un pacte avec le diable, mais on en a vu qui tuait toute leur famille, voire pire... Bien entendu, le malheureux sera bourrelé de remords qui l'empêcheront de jouir en paix du fruit de ses actes abominables. Il devient très vite obsédé par l'idée de réparer sa faute, et est prêt à tout pour y parvenir, y compris à charger des centaines d'aventuriers de missions suicidaires. De là, découlent d'autres remords et d'autres actions ratées pour essayer de se racheter. Et l'on remet cela jusqu'à ce que le malheureux devienne complètement fou ou qu'il accepte son destin maudit.

Le Classique:
pour résumer, on peut l'appeler Nécromancien 20e niveau ou Maître d'une confrérie Cthulhoïde. Le "classique" est exempt des scrupules qui caractérisent le magicien "maudit", et est aussi privé de la majeure partie des sentiments humains. Il ne cherche que le pouvoir et est prêt à toutes les machinations pour l'obtenir... Fréquement cruel et rusé, le "classique" est un adversaire à la hauteur à deux conditions: le MJ doit lui donner quelques faiblesses et des traits de caractères particuliers. Dernier détail: il faut prévoir une porte de sortie pour le magicien en fin de module, pour qu'il puisse revenir se venger...

Le Tranquille:
il exerce ses pouvoirs (réels ou non) avec discrétion et en évitant de se faire repérer. Il exerce une autre profession en parallèle et est toujours très satisfait de sa petite vie pépère. S'il est "découvert", il peut être obligé de partir à l'aventure. En fonction de son ambition et de ses inclinaisons, il peut finir sur un bûcher ou comme saint... (ou dans l'oubli le plus total).

Le Catastrophique:
il est sorti relativement tôt de l'école de magie (si cela existe dans votre univers), et pour cause: il a été mis à la porte avec pertes et fracas! Gentil et serviable, il est toujours prêt à faire une démonstration de ses talents. Dans un tel cas, il faut chercher l'abri le plus proche et attendre la fin de la crise... qui se termine généralement par une explosion involontaire! Le "catastrophique" insiste pour suivre les PJ et pour se rendre utile...

•Pour en savoir encore plus
Voici quelques livres qui vous aideront pour la création de vos magiciens:

- *Le Musée des Sorciers, Mages et Alchimistes* par Grillot de Givry, Tchou Editeur: LA référence indispensable... mais difficile à trouver ailleurs que dans une bibliothèque.
- *La Sorcellerie* par Jean Palou, "Que sais-je?" n° 756: analyse socio-historique sérieuse mais austère.
- *Aventure mystérieuse* chez "J'ai Lu".
- *Enigmes de l'Univers* chez Laffont

Et pour compléter vos connaissances dans le domaine du JdR:

- *A la lisière de la nuit,* supplément hors-série pour *Maléfices*.
- *Chroniques d'Outre-Monde* n° 12: le "pavé" sur la magie, remarquable dissection des systèmes de magie des principaux JdR.

TRISTAN LHOMME

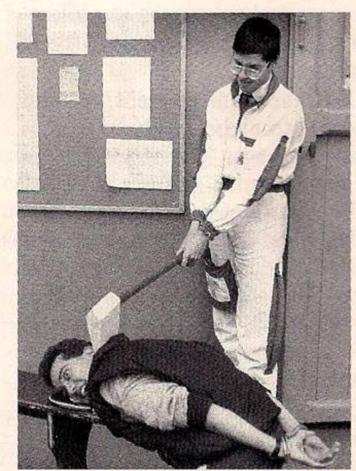
TUEZ-LES TOUS!

DECAPITATION, PENDAISON, TREPANATION AU BURIN, ELECTROCUTION, TOUS LES MOYENS SONT BONS POUR ABATTRE VOS ADVERSAIRES DANS UN KILLER, ET VOTRE SURVIE DEPEND LE PLUS SOUVENT DE VOTRE HABILETE A TUER. ENCORE UN ARTICLE QUI FERA PLAISIR AUX DETRACTEURS DES JEUX DE ROLE, CEUX QUI N'Y COMPRENNENT RIEN...

Passé composé

"La sous-directrice vient d'être écrasée contre un mur par une voiture non identifiée!" Si vous êtes étudiant à Compiègne, vous avez sans doute entendu cette rumeur début mars. Dans le même temps, un commando armé massacrait une équipe d'athlètes qui participait à un tournoi de ping-pong à Amiens. Folie collective et meurtrière? Que nenni, l'association Artifices organisait un gigantesque Killer réunissant la bagatelle de trois cents joueurs, la plupart étudiants. En effet, Artifices regroupe des étudiants de l'Ecole Supérieure de Commerce de Compiègne, et, pour la deuxième année, Laurent Aublé, Jérôme Rolland, Olivier Artaud et leur équipe ont mis sur pied un véritable massacre ludique au sein de l'université.

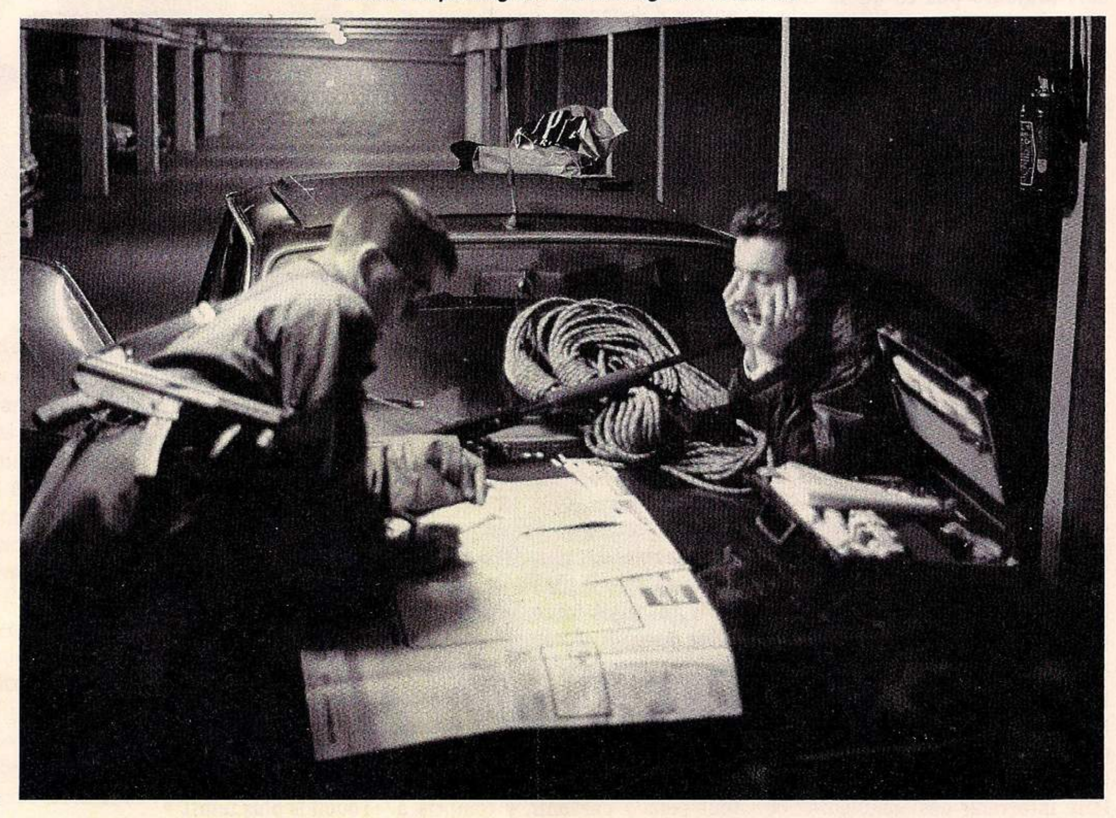
Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'à Artifices, ils ne font pas les choses à moitié. Dans un premier temps, et forts de leur expérience de l'an passé, ils ont sollicité l'appui de nombreux sponsors locaux ou nationaux (le "mieux-disant" culturel préfère le terme "parrain"): en premier lieu desquels *Jeux & Stratégie*, mais aussi une radio locale, un quotidien très parisien et même l'éditeur de *Super-Gang* (voyez-vous à qui je pense?); et, bien sûr, plusieurs magasins de la ville. Ce soutien logistique - et, disons-le, financier - leur a permis d'éditer les fascicules de règles, les affiches de promotion et d'annoncer cet événement: on n'est pas étudiant en école de commerce pour rien! Ensuite, ils ont réussi à regrouper trois cents joueurs dont certains professeurs ou cadres de l'université (la sous-directrice s'en souviendra): ce n'est pas le moindre de leurs exploits. Enfin, ils ont utilisé des règles simples mais efficaces. Les joueurs étaient réunis en équipes de huit, avec un pécule et un contrat portant sur le même nombre de victimes. Une équipe qui perdait cinq de ses membres était éliminée et les organisateurs eux-mêmes faisaient office d'indics, mais à des tarifs prohibitifs. Des prix motivaient, si besoin était, les participants: la rapidité "d'exécution", la beauté et l'originalité du geste, la fortune amassée et la réussite de certaines missions. Ce n'est pas tout puisque nos savants organisateurs ont créé chaque jour un événement susceptible d'attirer les truands et autres assassins circulant sur le campus: transfert d'armes ou de fonds, visite officielle d'un chef d'Etat, libération d'un mafieux repenti et délateur (le pauvre a survécu quelques minutes). Autant dire que l'université a vécu cinq jours particulièrement mouvementés. Même votre serviteur, qui en a vu bien d'autres, reste impressionné devant une telle organisation, et, surtout, face à la qualité, l'ingéniosité et la fourberie de certains crimes. Jugez vous-mêmes: une commerçante de la ville fut ligotée sur la place de l'Hôtel de ville et trépanée au marteau et au burin (avec son accord évidemment); un truand fut attaché au même arbre qu'un (étudiant déguisé en) ours qui, après dix minutes de course en rond, finit par le dévorer (relisez *Le Juge* de *Lucky Luke*); façon western, un joueur fut pendu à un arbre; un autre fut décapité à la hache en plein centre du campus; j'en passe et des meilleures. On est loin des pistolets à eau et des papiers sur lesquels on dessine à la hâte une araignée ou un scorpion.



Le bourreau n'est pas masqué, mais il accomplira son œuvre.

Bravo donc à tous ces étudiants pour leur sens du spectacle, leur parfaite organisation et la qualité de leurs relations publiques:

"Mélodie en parking"... Petit briefing avant l'action!



comme quoi sérieux et humour font bon ménage. Félicitons aussi les responsables de l'université sans qui ce Killer n'aurait pu se faire et qui, non contents de l'admettre au sein de leur institution, y ont participé et ont aidé à son organisation. Comme diraient les Nuls: de bien belles images en vérité qu'on aimerait voir plus souvent!

Ce Killer organisé par Artifices est exemplaire. On le sait, les universités ont suivi le mouvement des jeux de rôle depuis le début. Aux Etats-Unis, chaque université compte son groupe de fondus qui organise qui des jeux sur table, qui des Killers. En France le phénomène est plus long à mûrir, mais nous espérons que l'ex-périence d'Artifices fera son chemin. Si vous désirez en savoir plus et organiser un Killer dans votre université, voici deux derniers conseils. Contactez l'association Artifices: je gage qu'elle vous aidera de son mieux. Et puis lisez la version française de *Killer* sortie récemment chez Jeux Descartes, traduction fidèle de l'œuvre magistrale de Steve Jackson (*J&S* n°57): c'est une mine d'or pour organiser de tels jeux. Rappelez-vous que ce n'est qu'un jeu, bannissez toute violence et respectez l'entourage. Enfin contactez-nous pour que nous nous fassions l'écho de vos parties.

Association Artifices: ESC de Compiègne, 6, avenue Thiers, 60200 Compiègne.
Tél.: 44 40 19 40.

• Du 1er au 9 avril s'est tenu à Paris le 4e Salon national du jeu de réflexion et jouets éducatifs. Relégué au fin fond du hall d'exposition, hébergé par le Salon de la maquette (merci mon Prince), parent pauvre de cette grande exposition, ce Salon semble diminuer d'importance et d'intérêt année après année. Où sont passés les multiples tournois de jeux de rôle des années précédentes qui permettaient aux rôlistes de se rencontrer et de discuter, entre autres, des prochains GN qu'ils organiseraient? Où sont les nombreux joueurs déguisés qui arpentaient le Salon à la grande stupéfaction des modélistes? Où est la promotion pour ce Salon? Alors, saluons le courage et la ténacité de la Guilde de Bretagne, présente avec Balanoï et les Semaines de l'Hexagone, pour avoir organisé un défilé de ses plus beaux costumes. Et espérons que ce Salon retrouvera la place qu'il mérite.

Brèves rencontres

• L'association Rhône Alpes Jeux de Rôle organise depuis l'an passé des semi-réels dans l'univers médiéval-fantastique. Ses prochains scénarios se dérouleront les 3 et 4 juin, ainsi que du 24 au 26 du même mois. L'adhésion au club se monte à 240 F (ou 140 F si vous êtes étudiant(e)). Amis lyonnais, contactez-les:

RAJdR, 109, rue Garibaldi, 69006 Lyon
Tél.: 78 24 69 82 ou 72 00 04 25.

• Paradoxes organise le samedi 10 et le dimanche 11 juin à Provins (77) un grandeur nature médiéval, historique et fantastique, dans le cadre de la foire médiévale annuelle. Qualité "paradoxale" de rigueur.

Paradoxes, 2, passage Flourens, 75017 Paris
Tél.: (1) 40 12 28 60

Un rictus de 200 000 volts..

• Annonçons-le d'ores et déjà, le 4e Festival Ludique International de Parthenay (le FLIP) se tiendra du 3 au 13 juillet dans cette bonne ville médiévale et ludique. Le programme encore secret ne devrait pas décevoir les amateurs de GN. Nous vous en reparlerons en détail dans le prochain numéro, mais d'ici là vous pouvez vous renseigner auprès de:

ADPR, 7, rue Béranger, 79200 Parthenay
Tél.: 49 94 03 77

Visite officielle d'un chef d'Etat. Les services de sécurité veillent au grain.



Professeur G.N.

"Ah, c'est à moi. Bonjour chers amis. J'ai très peu de temps pour vous présenter le géantissime scénario que je vous propose ce mois-ci. Vous allez pouvoir l'organiser sans peine et passer une formidable soirée (ou journée) de jeu de rôle grandeur nature. Lisez-le avec soin, seulement si vous êtes l'organisateur bien sûr, puis réunissez entre quinze et vingt joueurs(ses), et hop, c'est parti pour un tour!
- Et n'oubliez pas de nous envoyer vos photos (ektachromes si possible) et vos commentaires: nous publierons les meilleurs.
- Tiens, vous êtes là, vous? Bon, soit. Effectivement, j'attends avec impatience vos impressions. Pour l'instant place à "Une histoire de famille... et rendez-vous page 49."

RENLO SUBLETT

DANS LE RETRO

ECHECS

Tournoi interuniversitaire d'échecs d'Ile-de-France

Quatre étudiants de Paris I Panthéon Sorbonne ont eu la bonne idée d'organiser le 18 mars dernier un tournoi interuniversitaire qui a réuni 154 étudiants de 28 établissements supérieurs. 135 joueurs, dont 10 avaient un classement de 2 000 Elo et plus, ont participé aux 8 rondes de 20 minutes chacune. En fin d'après-midi, le champion de France de Blitz a même disputé une simultanée contre 10 étudiants (ceux qui furent les plus rapides à s'installer devant les échiquiers) et a remporté 9 victoires! Les organisateurs espèrent bien servir d'exemple et de tremplin à la diffusion des échecs auprès des étudiants, car très peu d'établissements sont actuellement dotés de clubs d'échecs.

Les classements:

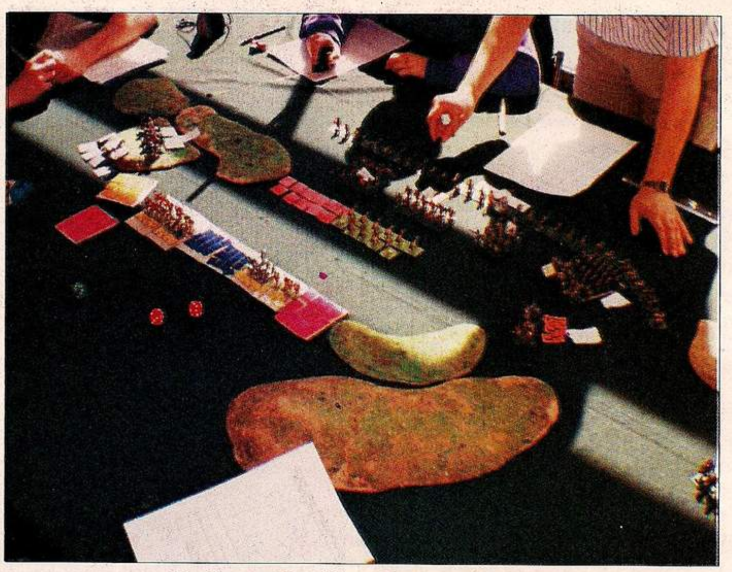
Individuels licenciés: 1. Tarek Toubale (ENSAE): 7,5; **2.** Olivier Poisson (Ecole Polytechnique): 7; **3.** Dominique Nuvolini (Paris 1): 7; **4.** Philippe Danjon (ESSEC): 7; **5.** Raphaël Gilles (Paris 1): 6,5;

Individuels non licenciés: **1.** M. Gérard (Maison du Maroc): 6; **2.** Marc Bonnassieux (ENSAE): 6; **3.** Marc Marajo (Paris 7): 6; **4.** Alain Sauvette (INT) 5,5; **5.** René Denisse (Paris 6): 5.

Par équipes: **1.** Paris 1 (Nuvolini, Gilles, Fletcher, Varneau, Thioulouse): 29; **2.** Paris 6 Jussieu (Branger, Geyken, Anes, Galan, Denisse): 28,5; **3.** ENSAE (Toubale, Bonnassieux, Belbaraka, Linnemer, Naude): 28,5.

LA NUIT DU JEU DES PALADINS DES TRABOULES

Pour leur fameuse nuit du jeu trimestrielle, les Paladins des Traboules et l'association Gaël-Usul, les 18 et 19 mars derniers, avaient invité P. coste et J. Bocquet, les auteurs du "jeu révolutionnaire" Aux Armes, Citoyens. Ils ont organisé un tournoi sur Riviera Quest et un concours sur les jeux de la gamme Oriflam (Stormbringer, Hawkmoon, RuneQuest, Multimondes). Il s'agissait en fait d'un QCM (!) qui a permis d'apprécier, de manière objective, la connaissance ludique des joueurs et qui leur a fait gagner des jeux de la gamme! De nombreux clubs de la région étaient représentés. Un week-end fort sympathique qui a réuni plus de 200 passionnés.



Stratèges et Sortilèges: les jeux d'histoire étaient aussi à l'honneur!

STRATEGES 89

Pour la 4e année consécutive, les joueurs d'Aquitaine se sont affrontés dans une ambiance chaleureuse pour accéder au titre de Stratèges 89. Du 25 au 29 mars, la MJC Bourg-de-Gradignan, avec le soutien des Centurions du Sud-Ouest et de Bonnie and Clyde, a ainsi organisé tournois et activités ludiques non stop, à la salle Espace Rencontre "La tannerie" de Gradignan.

J.-L. Delpech, J.-M. Petit et C. Guillot, les meilleurs joueurs et les plus polyvalents, se sont vu attribuer le titre en question après s'être affrontés dans un maximum de tournois de jeux de rôle (Maléfices, D&D, Star Wars) et de jeux de plateau (SuperGang et Diplomatie).

DAMES

Championnat du Var

Dimanche 2 avril se sont disputées les finales du championnat, ainsi qu'un tournoi Open.

Classement Série Excellence:

1. Cayol (Carqueiranne): 10, **2.** Revest (Toulon): 10, **3.** Chauvet (Puget-sur-Argens): 8, **4.** Large Christian (ASPTT Hyères): 8, **5.** Hontarrede (Toulon):7, **6.** Rugierro (La Seyne): 6, **7.** Large Christophe (ASPTT Hyères): 5, **8.** Capdevilla (Puget-sur-Argens): 0.

Classement Tournoi Open:

1. Lorenzo (Ollioules): 21, **2.** Marcand (Toulon): 20, **3.** Ex aequo: Trucchi (Puget-Argens), Garmirian (Fréjus): 19, **5.** Janowski (Brignoles): 15.

Championnat de la ligue Ile-de-France

Ce championnat s'est déroulé du 4 décembre 88 au 16 avril derniers. Les meilleurs joueurs se sont départagés en six séries:

1re série: 1. Franck Delhom: 11, **2.** Damelincourt: 8, **3.** Michel: 8, **4.** Zeh: 8, **5.** Sallaberry: 7.

2e série: 1. Glenisson: 11, **2.** Leguang: 8, **3.** Ramassami: 8.

ECHECS

4e Open de Pâques Paris-Nord 89

Du 24 au 27 mars derniers s'est déroulé ce tournoi des moins de 2 000 Elo, en 7 rondes, système suisse. Il a réuni 145 joueurs de Paris, de province et même de Suisse. Classement:

1. Jean-Philippe Renaudin (1 950 Elo): 7/7; **2.** Eric Petit (1 940 Elo): 6; **3.** Fabrice Mondon (1 940 Elo): 6; **4.** Christophe Imbert (1 870 Elo): 5,5; **5.** Gilles Petracco (1 980 Elo): 5,5.

6e SEMAINE DE LA SCIENCE-FICTION DE ROANNE

Pour la première fois, les Semaines de la Science-Fiction réservaient une place au jeu de rôle. Comme d'habitude, (tous les deux ans), cette manifestation a attiré de nombreux écrivains, dessinateurs et réalisateurs, qui n'hésitent pas à venir de très loin. Pour cette 6e édition, Andrevon, Schuiten (dessinateur belge auquel une exposition était consacrée) et de nombreux Québécois s'étaient déplacés. Des animations organisées par le Troll Bossu, club roannais, permirent aux visiteurs de découvrir toutes les facettes du jeu de rôle: initiations, présentation de dioramas et d'un Grandeur Nature. Point fort de la semaine, ce GN se déroula en plein centre de Roanne. La population amusée a même dû intervenir pour renseigner des joueurs/miliciens sur les déplacements de joueurs/mutants, qui voulaient détruire l'ordinateur de la cité... Le Troll Bossu escompte de multiples retombées, car des élèves et leurs instituteurs sont intéressés. Il est prévu qu'il donne des initiations lors de prochains cours scolaires!

STRATEGES ET SORTILEGES: victoire des Bœufs Désosseurs

Les 8 et 9 avril, Stratèges et Sortilèges a organisé son tournoi annuel à Tarbes qui portait sur les jeux Star Wars et Blood Bowl. Les vaillants "rebels" affrontèrent les impériaux pendant toute une journée et déplorèrent la perte d'un Jedi, victime des tirs ennemis. Quant à Blood Bowl, les matchs furent âprement disputés, mais les

Tarbes: la finale de Blood Bowl à quelques minutes de la fin.



joueurs du club les Bœufs Désosseurs menacèrent si bien leurs adversaires de la tête et des cornes que la finale fut pour eux une balade de santé!
Un tournoi sympathique qui s'est déroulé dans un esprit de détente, bien plus que de compétition!
Tournoi Blood Bowl: 1. Bœufs Désosseurs, **2.** Arracheurs de Boyaux.
Tournoi Star Wars: 1. Jean-Luc Barere, **2.** Gilles Bulmanski, **3.** Fabrice Greusat.

IL Y AURA UNE FOIS

JUIN

• **Echecs:** La "Galerie 13, rue Jacob" présente du 1er juin au 31 juillet une collection de jeux d'échecs datant des XVIIIe et XIXe siècles. Tous les après-midi, excepté le dimanche, de 14h30 à 19h, 13, rue Jacob, 75006 Paris.

• **Expo micro:** Les 3 et 4, le club 64 Informatique organise une exposition à la salle polyvalente de Montélimar au cours de laquelle seront présentées quelques-unes des possibilités offertes par les micros les plus récents (*Atari ST* et *Amiga*) en matière de graphisme, de son et musique et surtout de simulation. Renseignements au Club 64 Informatique, 11, rue du Chemin Neuf, 26200 Montélimar.

• **Dames:** Le 4 aura lieu le 3e tournoi annuel de Puget-sur-Argens. Ce tournoi, ouvert à tous, se déroulera en 5 parties semi-rapides de 20 minutes chacune. Renseignements auprès de Gérard Garampon. Tél.: 94 45 61 84.

• **Othello:** Le club de Pérenchies organise le 11 un tournoi de programmes en sept rondes. Inscriptions et renseignements: Jean-Claude Delbarre, 1, bis rue Charles-Paix, Courchelettes, 59500 Doury. Tél.: 27 96 92 84.

• **Jeux de simulation:** Les Fées Bleues, club de jeux de simulation de l'ESCAE d'Amiens, organise le samedi 11, en collaboration avec la Guilde des Saigneurs une convention inter-Grandes-Ecoles. Au programme: tournoi de jeu de rôle médiéval ou de L'Appel de Cthulhu; nuit du cinéma fantastique (*Excalibur*, *Sacré Graal*, *Highlander*, *La Chair et le Sang*), et le dimanche, démonstrations de jeux de simulation et tournois de jeux de diplomatie. Pour tous renseignements, contactez les Fées Bleues, Bureau des élèves, ESCAE Amiens-Picardie, 18, place Saint-Michel, 80038 Amiens Cedex. Tél.: 22 91 85 18 ou 22 91 57 02.

• **Dames:** Le 11 se déroulera la dernière ronde des rencontres interclubs de la ligue Nord-Picardie à Annay-sous-Lens, ainsi qu'un championnat de parties rapides (10 minutes). Renseignements: 21 42 20 96.

• **Othello:** Le Club Othello de Pérenchies organise le 17 juin à 14h un tournoi régional au CCAL "Docteur Nuyts", 2, rue Gambetta, 59840 Pérenchies. Renseignements: Guilain Dorsimont au 20 39 89 66.

• Dames: Le 24 sont prévues les finales des rencontres interscolaires de la ville de Beauvais (12 équipes de 20 damiers). Renseignements: 44 48 20 75.

JUILLET

• **jeux de simulation:** La coordination des clubs de jeux de simulation de la Côte d'Azur organise à Nice les 1er et 2 dans les locaux du club Alliances et Rébellion le Forum des jeux de simulation. De nombreuses activités seront proposées: un grand tournoi, des initiations aux JdR et wargames, des conférences et la remise des trophées pour: le meilleur JdR paru en français depuis juillet 88, le gagnant du concours de scénarios, le meilleur joueur du tournoi. Un stand sera ouvert pour les concepteurs... Renseignements à Alliances et Rébellion, Forum Nice-Nord, 18, bd comte de Falicon, 06100 Nice.

• **Tarot:** Le Tarot Club de Paris organise un Festival d'été du 11 au 25 aux Baléares. Ces vacances ludiques proposent, en plus de la pension complète et de l'hébergement en hôtel, des tournois de tarot (libre, triplettes ou interclubs et duplicate) trois fois par semaine. Contactez Michel Lacroix le matin au (1) 42 76 57 17.

• **France sud Open:** Cette année, à Toulon, France Sud Open s'étale sur trois jours, du 14 au 16 avec au programme un tournoi de jeux de rôle, un banquet costumé, des tournois de jeux de plateau, une bourse d'échanges... Le comité organise également deux concours: un concours de scénarios, avec trois thèmes génériques (passé, présent, futur). La date limite de remise de vos manuscrits est fixée au 31 mai. Autre concours, celui de peinture de figurines, qui nécessite dès maintenant une inscription préalable, en envoyant vos coordonnées



Des jeux d'échecs de tous les pays... à la "Galerie 13".

au Comité France Sud Open, Le Manillon, 5, rue Pierre-Corneille, 83000 Toulon. Tél.: 94 62 14 45.

• **Tarot:** Le samedi 15 se déroulera le Grand Prix de la ville d'Argelès-sur-Mer, et le 6 août le Grand Prix des commerçants d'Argelès. Renseignements: Michel Beyhurst, Patios de la Massane, 66700 Argelès-sur-mer. Tél.: 68 81 13 92.

• **Séjours ludiques multijeux:** En juillet et août, Les Semaines de l'Hexagone organisent des séjours ludiques multijeux; l'un d'eux se déroulera en Irlande! Renseignez-vous auprès de Xavier Jacus, 37, Route Nationale, 55200 Lérouville. Tél.: 29 91 34 88.

AOUT

• **Jeux de l'esprit:** L'Office municipal de Tourisme de Roquebrune-Cap-Martin organise du 7 au 13 une semaine des jeux de l'esprit: échecs, dames, Scrabble... Les créateurs de jeux peuvent, s'ils le désirent, contacter l'Office pour participer à cette manifestation et présenter leurs créations au public. Office municipal du Tourisme, 20, rue Paul-Doumer, 06190 Roquebrune-Cap-Martin. Tél.: 93 35 62 87.

• **Tarot:** Le Tarot Club de Paris organise un Festival d'été au Cap-Boulouris. Il vous propose une semaine ou quinze jours en pension complète avec trois tournois de tarot par semaine. Renseignements: Michel Lacroix, le matin au (1) 42 76 57 17.

• **Séjours ludiques:** Découvrez "La Bretagne dont vous êtes le héros"; pour ces séjours ludiques, renseignez-vous auprès de Patrick Hederman: 99 31 38 84, à La Guilde de Bretagne.

• **Séjours ludiques:** Du 24 au 17 septembre, l'Association corse des jeux de simulation et Belphégor Association organisent des vacances ludiques en Corse, avec jeux de simulation et Grandeur Nature prévus... dans le maquis! Le clou de ces vacances sera le deuxième Festival corse des jeux de l'esprit (démos, tournois), les 9 et 10 septembre, avec, si autorisation, la reconstitution du débarquement des Alliés en Corse. En supplément, bronzette, activités sportives et visites touristiques. Renseignements: Sébastien Crozier au (1) 40 05 09 28 (le jour), 48 42 49 58 (la nuit).

SEPTEMBRE

• **Othello:** Courant septembre se déroulera à Lille la sélection pour le Mondial d'Othello 89, ouverte à tous, sauf aux ordinateurs. FFO: (1) 40 26 51 69.

• **JdR:** "Les rencontres du jeu de rôle français" de Provins, organisées par Casus Belli et Paradoxes, et à l'initiative de l'antenne provinoise du club Pythagore, auront lieu un week-end, fin septembre (date à définir). Pour tous renseignements, contactez Casus Belli au (1) 40 74 48 48.

OCTOBRE

• **JdR:** "Les Voyageurs" organisent le dimanche 8 une journée du jeu de rôle, à "La maison dans la vallée" à Avon: démonstrations de JdR français par leurs auteurs, exposition de figurines et de sculptures. Deux tournois sont prévus au programme de cette journée. Contacter Prof Pelleau, 2, avenue Blaise-de-Montesquiou, 77780 Bourron-Marlotte. Tél.: (1) 64 45 89 49.

NOVEMBRE

• **jeux de simulation:** Le club Action ludique organise les 4 et 5 au château d'Yverdon sa troisième Convention des jeux de simulation. Y seront présents: éditeurs, créateurs de jeux et figurines...

LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS

Quoi, vous n'avez jamais lu le roman de Jules Verne?
Vous êtes impardonnables, et, dans ce cas, nous ne regrettons pas de vous avoir confrontés à un joli casse-tête.
Evidemment, c'était beaucoup plus facile pour ceux qui connaissaient la fin de l'aventure!
Philéas Fogg était parti vers l'est. En "remontant" ainsi vers les levers de soleil, il en avait comptés 81, donc 81 "jours". Mais pendant ce temps, les Londoniens, fixes, n'en avait vécus que 80. C'était ce qu'il fallait faire dans notre jeu. Car le parcours le plus court comptait bien 81 journées. La solution ne pouvait donc qu'être de le suivre d'ouest en est et ainsi, après un tour du monde complet, de gagner une journée. Le voyageur aura alors effectivement vu le soleil se lever une fois de plus qu'il ne se sera écoulé de fois 24 heures!

LE TRESOR DES LOGINCAS

1. Les portes
La bonne porte n'est pas en Ouest (son indication serait fausse). Si elle est en Est, l'araignée sera en Sud (indication vraie) et les oubliettes en Ouest. Mais alors l'indication de la porte aux araignées serait juste, impossible.
La bonne porte est donc en Sud, la porte menant aux oubliettes en Ouest (avec une indication vraie) et celle menant aux araignées en Est (avec une indication fausse).

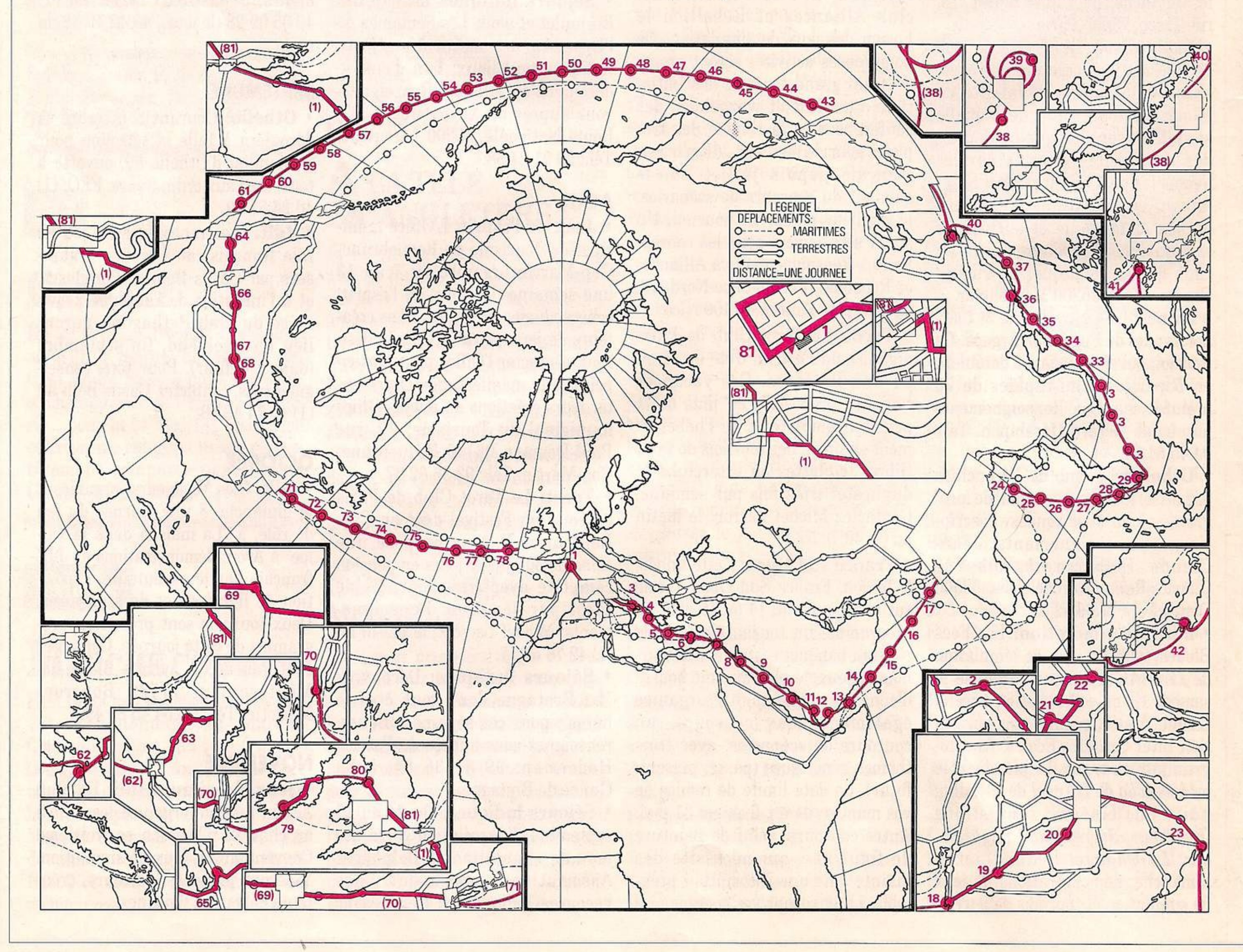
2. Les flacons
L'élixir n'est pas en B (son indication serait fausse). Si l'élixir était en A, D contiendrait du poison, mais son indication serait vraie. Si l'élixir était en C, l'indication de D devrait être fausse, mais elle serait vraie. L'élixir doit donc être en D (les indications ne permettent pas d'établir ce que contient chacun des autres flacons).

3. Les livres
Si B est juste, D ne doit pas être confus. Il doit être faux, mais il porte une indication juste.
Si C est juste, B ne doit pas être faux. Il doit donc être confus et les deux autres faux. Mais D porte une indication juste.
Si D est juste, A, qui porte une indication juste, doit être confus. Les deux autres doivent être faux mais l'indication de B est juste.
Donc, A est juste, D confus et B et C faux.

4. Les talismans
Selon (7), si le Coq est de la terre, le Dauphin est de l'eau, comme le Bison (3) et l'Aigle est des airs (1).
Selon (2), si le Coq est de l'eau, l'Eléphant est des airs et le Dauphin de l'eau (6), comme le Bison (3) et l'Aigle est des airs (1).
Selon (5), si le Coq est les airs, le Bison est de la terre, comme l'Eléphant (4), mais selon (8), le Bison serait alors des airs. Impossible.
Le Coq n'est donc pas talisman des airs, mais qu'il soit de l'eau ou de la terre, l'Aigle est un talisman des airs.

5. Les cassettes
En tenant compte des affirmations 2 à 5, on peut réduire les possibilités à douze combinaisons. Les affirmations 6 et 7 en éliminent quatre chacune, et les quatre dernières combinaisons placent la bonne clef toujours dans la cassette 5.

6. Les coffres
Le coffre contenant une bombe et celui contenant une bombe et une clef sont soit 1 et 2, soit 2 et 3 (affirmation 5 et 6). Donc 2 contient une bombe ou une bombe et une clef.
Le coffre de l'Astrologie est soit 2, soit 4 (affirmation 2). Comme il est vide (affirmation 1), ce n'est pas 2. C'est donc 4. Le coffre contenant la bonne clef est donc soit 1, soit 3. Le coffre 1 n'est pas celui de l'Astrologie, pas celui du Diable (affirmation 7) et pas celui de la Clarté (affirmation 4). C'est donc le coffre de la Bêtise et il contient une bombe (affirmation 3). La bonne clef est donc dans le coffre 3.

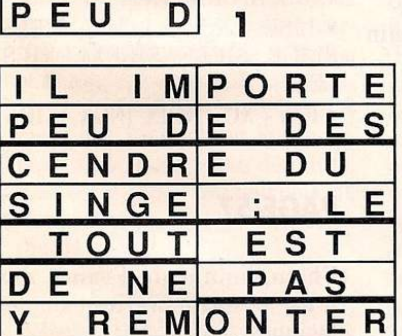


7. Le trésor
Il suffit d'actionner une manette impaire dans les deux sens. Si on a eu la chance de prendre une manette en bonne position cela suffira. Si rien ne se passe, il faut prendre une autre manette impaire et l'actionner dans les deux sens.
Dans ce cas le plus défavorable, il vous restera quand même six caisses!

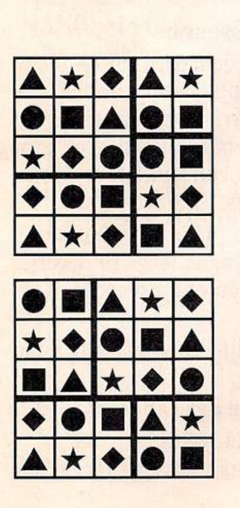
DECOUPAGE MENTAL



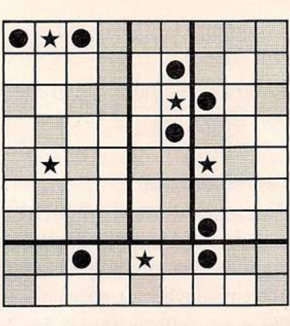
1

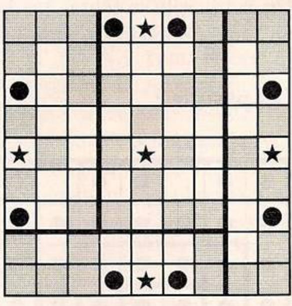


2



3





4

D	E	R	D	I	S
A	L	E	O	R	I
N	E	S	E	N	S
G	I	E	M	E	T
E	I	G	S	U	A
R	O	P	O	L	N

D	I	S	S	U	A	D	E	R
O	R	I	G	I	N	A	L	E
E	N	S	E	I	G	N	E	S
M	E	T	R	O	P	O	L	E

5

7	5	2	5	9	8
3	4	6	2	3	4
4	1	6	7	1	8

	5	2	5
+	4	6	2
=	9	8	7

	7	3	4
-	3	1	8
=	4	1	6

6

		11		
7	14	5	2	4
9	13	8	16	1
12	3	10	6	15

2	11	7	14
16	5	9	4
13	8	12	1
3	10	6	15

CHERCHE PARTENAIRE

• cherche partenaires jeux de rôle (D&D de préférence) et autres jeux (région de Lorient). Hervé Gaillard, 14B, rue de Merville, 56100 Lorient.

• cherche joueurs pour organiser parties de Killer à Grenoble. Tél.: 76 47 45 83.

MESSAGES

• tout joueur de go, confirmé ou débutant, intéressé par la création d'un club de go dans la région de Linas-Montlhéry, peut contacter François Bordeaux, 19, rue de la Vachère, 91310 Linas. Tél.: (1) 69 01 32 21.

• recherche règle de jeu sur micro du simulateur de vol Falcon en français. Tél.: (1) 30 93 39 44 après 19h. Demander Gilles.

• Eniz, fanzine de jeux de simulation (JdR, wargames...), attend vos articles. Le n° 6 est disponible contre 3 timbres à 2,20 F. Patrice Duval, 13, rue E. Herriot, 74300 Cluses.

• création d'un club PC compatible par correspondance pour échange de logiciels. Club sérieux et réponse assurée. Christophe Germe, 2, rue du souvenirs, 59470 Esquelbecq, Nord.

• qui pourrait me donner un jeu de Diplomacy, même en très mauvais état. Hervé Gaillard, 14 B, rue de Merville, 56100 Lorient.

• les "Glyphes de la nuit" pratiquent les jeux de rôle et de stratégie à Wambrechies (Nord). Venez nombreux! Contacter Maxime au 20 78 84 07 après 19h ou François au 20 51 58 13 après 19h.

• Aphaïa, L'action rôle, magazine cherche testeurs pour jeux sur micro. Condition: posséder un Amstrad CPC ou Atari ST. Critique possible ou simple feuille de notation. Si vous habitez Paris, Nîmes ou Montpellier, contactez Laurent Ryder, Aphaïa, BP 7079, 30911 Nîmes Cedex. Tél.: 66 77 39 06.

• étudiants en informatique donnent cours de logiciel, analyse, programmation (Basic, Cobol, Pascal, DBase). Alain et Isabelle. Tél.: (1) 48 58 81 55.

ACHETE

• console intellévision Mattel ou recherche une personne pouvant en réparer une.
Tél.: 45 61 25 85. Denis Lacouture à Angoulême.

• Supermarina de la défunte International Team. Tél.: 44 71 96 29. Demander Philippe.

• Pyramix (tétraèdre façon "Rubik). Jean Braconnier, 97, Résidence Jeanne-Hachette, 60000 Beauvais.Tél.: 44 05 18 28.

VENDS

• Blood Bowl, 100 F; Zone Mortelle, 80 F; Chill initiation + extension, 90 F chaque; Rôdeur de la Lande, 26 F; Rencontre cosmique, 80 F; Bitume, 60 F; Acide Formique, 30 F; L'Œil Noir initiation, 70 F. Patrice Duval au 50 98 71 35.

• Apple IIe 128 Ko + moniteur vert + 2 drives + imprimante + cartes Grappler, CPM/280 + joystick + disquettes et livres: 8 000 F (à débattre). Tél.: (1) 42 09 52 97.

• Les Mille et Une nuits (neuf): 180 F, Rencontre cosmique (neuf): 100 F, L'Appel de Cthulhu + 1 scénario + écran: 100 F, Detective Conseil (neuf): 190 F, Gang des Traction-avant (neuf): 120 F. Séparément ou le tout à 450 F. Tél.: 45 92 77 73 après 20h.

• Les 7 Royaumes combattants, 150 F. Possibilité d'échange contre wargame ou jeu de rôle. Mickaël François, Bas de Sornay, 71500 Louhans. Tél.: 85 75 40 39.

• 520 ST avec interface et jeux: 3 000 F. Tél.: (1) 48 65 10 93 après 19h. Demander Mous.

• jeux originaux, utilitaires, dessin, langages, etc. sur Atari ST. Hervé Rohée, 9, impasse Caton, 69008 Lyon.

• Amstrad CPC 464 avec imprimante DMP 2 000, Disk. DD1, disquettes, 70 jeux, utilitaires, péritel, ampli stéréo, joystick, livres et manuels: 4 500 F. Jean-Christophe Procot, 78 Le Perray.
Tél.: (1) 34 84 61 52.

• logiciels sur MSX, disquettes et cartouches, plus de 75 jeux et utilitaires... Twin-Bee + Macadam Bumper + billard + Lode Runner 1 et 2 + Pyroman pour 150 F. Tél.: (1) 48 22 16 43 après 18h.

• C64 + lecteur disquettes et cassettes + imprimante + joystick + 29 cassettes et 92 disquettes + utilitaires + autoformation Basic + livres: 3 000 F. Tél.: (1) 43 28 32 09. Demander Alain.

• les deux premières boîtes de L'Œil Noir + scénarios: 200 F le tout. Tél.: 66 51 81 97. Xavier Algoud, 287, rue de la Liberté, 30240 Le Grau-du-Roi.

• initiation au jeu d'aventure, accessoires du maître et extension au jeu d'aventure. Les 3 coffrets pour 210 F + 5 scénarios (L'Œil Noir) pour 70 F. D&D boîte de base, 95 F; Règle avancée D&D Manuel des joueurs, 80 F. Tél.: 34 68 70 26 le soir.

PAGE 32

La place du mort (par Bernard Myers):

N.B. Le texte dit toujours à LA gauche ou LA droite d'une personne, c'est-à-dire la gauche ou la droite du point de vue de cette personne, et non pas à droite de, ou à gauche de ce qui serait le point de vue de l'observateur.

1. Pour correspondre aux trois affirmations, les amis pouvaient être installés de deux façons différentes.

Soit: A Gérard, B Claire, C Jeanne, D Marie, E et F Henri et Louis, auquel cas Louis ou Henri fait la réflexion 1, et Claire fait la réflexion 3.

Soit: B Gérard, C Claire, D Jeanne, E Marie, F et A Henri et Louis. Jeanne fait la réflexion 1 et Claire fait la réflexion 3.

Nous pouvons tirer les conclusions suivantes: la victime (qui était dans un fauteuil) est donc Henri, Louis ou Jeanne (hypothèse 1) Henri, Louis, ou Claire (hypothèse 2). Mais en fait Claire ne peut être la future victime, car quelle que soit l'hypothèse, c'est elle qui fait la réflexion 3 et donc elle est bien vivante!

2. Une des remarques est fausse et toutes les autres justes: la fausse ne peut être 2, car 1, 3 et 4 sont incompatibles avec 5 (les trois garçons ne peuvent être côte à côte, les filles aussi, et que deux garçons soient à côté des filles); la fausse ne peut être 3 (les trois garçons ne peuvent être côte à côte, Henri à côté d'une fille, Louis à côté d'une fille, et Gérard dans le siège B ou E (2). La fausse ne peut être 5 (les trois filles ne peuvent être côte à côte, Henri à côté d'une fille, Louis à côté d'une fille, et Gérard dans le siège B ou E).

Si 1 est faux, les amis sont installés: A une fille, B une autre fille, C Jeanne, D Louis, E Gérard, F Henri. Et c'est Henri qui dit 2.

Si 4 est faux, les amis sont installés soit: A, B et C les trois filles de façon indéterminée, D Henri, E Gérard, F Louis, ou la même position inversée: A Louis, B Gérard, C Henri, D E et F les trois filles. Dans les deux cas c'est Louis qui dit 2.

A ce stade, la seule conclusion que l'on peut tirer est que Gérard n'est pas l'assassin.

3. Deux affirmations sont fausses. On peut noter que 1 et 4 sont en contradiction (Marie en face de Louis dans un cas, à côté de celui en face de Louis dans le second), donc une des deux est fausse. On peut également noter que 3 et 5 sont en contradiction.

Seule la combinaison fausse (1, 3) est cohérente. On peut alors installer tout le monde à sa place, c'est-à-dire:

Soit: A Henri, B Marie, C Gérard, D Jeanne, E Louis, F Claire et ce sont Henri et Jeanne qui mentent (aux extrémités).

Soit: A Henri, B Claire, C Louis, D Marie, E Gérard, F Jeanne et ce sont Henri et Marie qui mentent.

Mais Marie ne peut dire ni l'une ni l'autre des affirmations fausses (1 et 3) car celles-ci contiennent à la fois "moi" et "Marie".

Donc nous retenons le placement du premier cas ci-dessus (avec Jeanne comme seconde menteuse). Comme nous n'avions retenu que trois victimes possibles suite au jeu 1 (Jeanne, Louis ou Henri) et que Henri et Jeanne ici viennent de mentir (ils sont donc bien vivants!), on en conclut que Louis est la victime (Marie a fait la réflexion 2 et Gérard la réflexion 4).

Puisque Louis est la victime, il n'a pu tenir les propos qui lui sont attribués dans la seconde version du jeu 2. Il faut donc l'éliminer et considérer seulement la version 1, ce qui ne laisse plus comme suspects que Marie, Claire et Henri.

Claire est la seule de ceux-ci qui se trouve soit à côté, soit en face de Louis à la table du troisième jeu. Claire est donc l'assassin.

PAGE 43

Jeux de convalescence (par Bernard Myers):

Les pilules:

18 pilules en 24 heures. 9 pendant les 9 premières heures, une pause de 6 heures, et de nouveau 1 par heure pendant 9 heures.

Le sirop:

Il est possible de le faire en seulement 7 transvasements.

1. Remplir le récipient de 50 ml

2. Avec le récipient de 50 remplir celui de 30 (on a donc: 30, 20 et 30)

3. Reverser le 30 dans le 80 (60, 20, 0)

4. Verser les 20 du 50 au 30 (60, 0, 20)

5. Remplir le 50 avec le grand flacon (10, 50, 20)

6. Remplir le 30 avec le flacon de 50 (10, 40, 30)

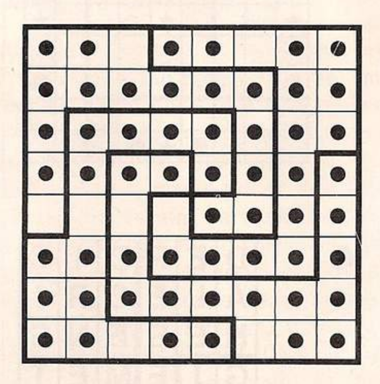
7. Verser le 30 dans le grand flacon (40, 40, 0)

Les vitamines:

Plusieurs mots de 7 lettres sont possibles (décapée, dépecée etc.) mais le mot qui déplaisait tant à Martine devait être décédée.

On peut utiliser toutes les lettres en 3 mots et 9 lettres: Pack, bac, de.

Les pastilles:



La formule:

a. Poix du Pérou 10mg

b. Baume du Tigre 6 mg

c. Sandragon 8 mg

d. Benjoin 2 mg

PAGE 48

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Agiter le tirage:

- FINANCER-FRANCIEN
- DEVETANT-VENDETTA
- CONVOITA-VOCATION
- SPACIEUX-SPECIAUX
- ENCOURRA-RANCŒUR

Les anagrammes croisées:



Le point commun:

1. Dans chaque mot, on peut remplacer l'une des lettres par sa suivante dans l'alphabet:

PROLIFERE, PROLIGERE

MAIEUR, MAJEUR

BOISE, BOITE

CAMERA, CANERA

BOCARD, COCARD

2. On peut ajouter "TRI" devant chaque mot.

3. Ce sont des anagrammes de marques célèbres: MOULINEX, INTERFLORA, OCEANIC, RENAULT, BERLIET

Jarnac:

La filière:

OLE, NOEL, ILEON, NEROLI, OURLIEN, INOCULER, UNICOLORE

Les solitaires:

BLOUSANTE, RAVISSEUR, CRAQUELIN, GRADUELLE, BAGATELLE, AMBITIEUX, COHERENCE

Le coup de jarnac:

- ENFAITER + NCX = FARNIENTE, INTERFACE, EXTRAFINE
- INDURE + XC = INDEXEUR, ENDURCIE
- RIFAINE + NC = NANIFIER, INFARCIE, FINANCIER
- ECOLOS + NC = COLONES, CONSOLE, COCOLES
- HAVRE + CN = VACHER, VARECH, CHANVRE
- LISE + NCX = LIENS, CIELS, SLICE, SICLE, SILEX, EXILS, LEXIS
- ION + XC = NOIX, INOX, COIN

PAGE 57

Championnat de France des jeux mathématiques et logiques:

Les envahisseurs:

Si le signal commence par – – (deux signaux longs, une chance sur quatre), Paris sera détruit. En effet, le premier signal bref sera forcément consécutif à deux signaux longs.

En revanche, dans tous les autres cas, deux signaux longs consécutifs seront forcément précédés d'un signal bref.

La probabilité cherchée est donc 1/4.

La moyenne des cancres:

9 solutions du type aaaa

6 solutions en progression

arithmétique de raison 1. Ex: 1234
7 solutions en progression de raison -1. Ex: 3210
3 solutions en progression de raison 2. Ex: 1357
4 solutions en progression de raison -2. Ex: 6420
1 solution en progression de raison -3. Ex: 9630
13 autres solutions: 1482, 2470, 2593, 3581, 4319, 4692, 5680, 6418, 6791, 7529, 8517, 8890, 9628.

Les animaux de laboratoire:
Les naissances obéissent à la relation:
$A_n = A_{n-5} + A_{n-8}$
On construit ainsi la suite des A_n (en commençant à $A_0 = 1$):

A_0= 1, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0,1,0, 1, 0, 0,2, 0, 1, 1, 0, 3,0, 1, 3, 0,4, 1, 1, 6, 0, 5, 4, 1, 10, 1, 6, 10, 1, 15, 5, 7, 20, 2, 21,15,8, 35, 7, 28, 35,1 0 , 56, 22, 36, 70, 17, 84, 57, 46, 126.

Total des naissances des onze derniers mois: 587 (les animaux nés avant sont morts).

Erratum: A la question "La chouette" des demi-finales, il y avait deux réponses possibles: 15 et 16.

PAGE 58

Nombres croisés (par Claude Abitbol):

	A	B	C	D	E
A	9	1	1	8	5
B	9	■	7	1	1
C	3	2	3	7	5
D	7	3	7	9	■
E	9	5	1	6	1

	A	B	C	D	E
A	3	2	7	6	1
B	4	4	■	■	3
C	2	4	9	6	4
D	4	■	3	4	3
E	5	5	5	9	3

PAGES 78 ET 79

Echecs:

1. C'est la fin d'une partie où Tarrasch donnait à son adversaire l'avantage de la Dame! **1. Td8+, Rf7; 2. Fc4+!, De6** (2. ...Fe6 ne change rien) **3. Cxe5 mat.**
(Tarrasch-Schroeder, 1890)

2. **1. Fxg6!!** et les Noirs abandonnèrent car ni 1. ...fxg6; 2. f7+!, ni 1. ...Cxf6; 2.Txf6! n'empêchent la débâcle.
(Tarrasch-Marco, 1898)

3. **1. b4!, Dd4** (le recul en b6 aurait des conséquences encore plus funestes à cause de la fourchette 2. c5) **2. Cxc6!** et cette attaque double du Cavalier ne laissa aucune chance aux Noirs.
(Tarrasch-Tartakover, 1920)

4. **1.Rf7!, Tg8** (essayant d'empêcher 2. Fg7 mat) **2. Td8!** (cruel clouage) **Txd8; 3. Fg7 mat.**
(Tarrasch-Reti, 1922)

5. **1. Txf6!!, Rxf6; 2. Df3+, Rg7; 3. Dxa8** et la position noire est sans espoir.
(Tarrasch-Pillsbury, 1898)

6. **1. ...Dd6+; 2. Rh1, Txg2!!** (et non 2. ...Dg3?; 3. Dxe4! et les Blancs en réchappent) **3. Rxg2, Dg3+; 4. Rh1** (4. Rf1, Df2 mat) Dxh3 mat.
(Tschigorine-Tarrasch, 1893)

7. **1. Db4+!, Re8** (ou 1. ...Ce7; 2. Fxe7+, Dxe7; 3. Tg8+!!, Rf7; 4. Tg7+!! et la Dame noire se fait capturer) **2. Db7!, Td8** (les fuites sur la colonne a autorisent 3. Dc8 mat) **3. Fxd8** etc.
(Tarrasch-Schlechter, 1898)

8. **1. Fd6!!, Dxd6; 2. Txg7+, Rf8** (2. ...Txg7?; 3. Dxg7 mat, et 2. ...Rh8; 3.Txf7 ne valent pas mieux) **3. Txh7+, Re7; 4. Txf7+!, Rxf7; 5. Tg7+, Rf8?** (5. ...Re8 prolongeait l'agonie) **6. Dxf6+ et les Noirs abandonnèrent**, sans attendre 6. ...Re8; 7. Tg8+, Df8; 8. Txf8 mat.
(Tarrasch-Von Scheve, 1894)

9. Après le terrible **1. Tg4!!** les Noirs doivent déposer les armes, ne pouvant parer à la fois 2. Tf8+ suivi du mat, 2. Fxe5+, et, accessoirement, 3. cxd3.
(Tarrasch-Walbrodt, 1895)

10. 1. Dd8+!!, R×d8; 2. Fa5+!, Rc8 (ou 2. ...Re8) **3. Td8 mat.**

(Tarrasch-Un amateur, 1916)

11. 1. ...Cd4!!; 2. Dd3, (2. D×f6?, C×c2 mat!) **De5+; 3. Fe3, Ca4+!; 4. c3,** (4. Rd1?, C×b2+! puis 5. ...C×d3) **C×b2!; 5. Dd2,** (ou 5. D×d4, F×c3+! et les Noirs gagnent la Dame) **F×c3!; 6. D×c3, Cf3+!; 7. g×f3, D×c3+** etc.

(Reggio-Tarrasch, 1902)

12. 1. Cd5!!, (interceptant la Dame noire de la défense de f7) **C×d5;** 2. **D×f7+, Rd8; 3. d3!** (en même temps que la Dame noire est attaquée, un renfort décisif va pouvoir être acheminé) **Dc6; 4. Fg5+, Fe7; 5. Df8+!, T×f8; 6. T×f8 mat.**

(Tarrasch-Kelz, 1890)

13. L'échec 1. Tg3+ ne donnerait rien, aussi Tarrasch eut-il une meilleure idée: **1. c3!!, Dg7;** (sur les autres fuites survient 2. Tg3+ puis 3. Dg7 mat) **2. Tg3!** et la Dame noire, clouée, succombe.

(Tarrasch-Mieses, 1916)

14. 1. T×e5!!, T×e5; 2. g3!!, f4; (ou 2. ...g4; 3. Rg2, f4 -un suicide obligé- 4. g×f4 et la Tour est prise) **3. g4!, f3; 4. Rg1, f2+; 5. R×f2** et les Noirs doivent lâcher la Tour.

(Tarrasch-Un amateur)

15. La position du diagramme est issue de la "Variante Steinitz" de l'Espagnole, après les coups 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Fb5, d6; 4. d4, Fd7; 5. 0-0, Cf6; 6. Cc3, Fe7; 7. Tel, 0-0? (perd un pion, comme Tarrasch le démontre) 8. F×c6, F×c6; 9. d×e5, d×e5; 10. D×d8, Ta×d8; 11. C×e5, F×e4; 12. C×e4, C×e4. La continuation démonte le mécanisme du "piège de Tarrasch": **1. Cd3!, f5** (un coup du Cavalier perdait le Fou situé derrière lui) **2. f3!, Fc5+** (forcé) **3. C×c5!, C×c5; 4. Fg5!, Td5** (le plus résistant, qui protège le Cavalier en vue du prochain coup des Blancs) **5. Fe7, Te8; 6. c4!** et les Noirs perdent du matériel.

(Tarrasch-Marco, 1892)

16. 1. ...Tf7!! (avec des visées sur la Tour f1, malgré les deux pions qui bouchent la colonne!) **2. Dh4, g5!; 3. f×g5** (forcé, puisqu'après 3. Dh5, Fg6!; la Dame blanche n'aurait plus de case) **f×g5; 4. F×g5, T×f1!** et les Noirs ont une Tour de plus.

(Blackburne-Tarrasch)

17. 1. ...F×h2+!!; 2. R×h2, Dh4+!!; 3. Rg1, F×g2!! (le sacrifice des deux Fous. Ce dernier ne peut être accepté: 4. R×g2, Dg4+!; 5. Rh1, Td5! et le mat est imparable) **4. f3, Tfe8!; 5. Ce4** (5. R×g2, Te2+!) **Dh1+; 6. Rf2, F×f1! et les Blancs abandonnèrent** au vu de 7. Cf6+, Rh8; 8. C×e8, Dg2+; 9. Re1, T×e8+ et de 7. T×f1, Dh2+; 8. Re1, D×c2.

(Nimzowitsch-Tarrasch, 1914)

PAGE 80

Bridge:

1.1SA montre 10-12H en réveil.

2. Contre. 1♠ en réveil serait limité à 11-12H, le contre suivi d'un ♠ montre au moins l'ouverture.

3. Contre suivi de 1SA, l'enchère de 1SA au premier tour limiterait la main à 10-12H.

4. 3♣, le jump en réveil montre une bonne couleur sixième et la valeur d'une petite ouverture. Cette enchère facilite la découverte d'un contrat à 3SA.

5. Après l'entame, vous devez aligner 9 levées sans rendre la main. Votre seule chance est d'espérer le Roi ♥ placé. Tirez As et D♣; si tout le monde fournit, jouez le Valet ♣ surpris par le Roi. Présentez la Dame ♥ et tentez l'impasse (en la renouvelant éventuellement), le 5♣ servira de remontée pour encaisser la quatrième levée à ♥. Si les ♣ sont répartis 4-1, votre seule chance, après avoir tiré quatre coups de ♣ en terminant au mort, est de jouer un petit ♥ pour le Valet puis de tirer l'As en espérant le Roi ♥ second et placé.

6. Vous avez douze levées de tête, la treizième levée peut provenir soit des ♦ soit des ♥. Si vous fournissez l'As♣ à la première levée, vous devrez défausser un ♦ ou un ♥ à la devine, il faut donc fournir une petite carte du mort et couper en main. Purgez les atouts et tirez As et Roi ♦, si la Dame tombe, vous n'avez plus de problème, sinon défaussez le Valet ♦ sur l'As ♣ et coupez un ♦. Si les ♦ sont répartis 3-3, vous avez affranchi le dernier ♦, sinon il vous faudra tabler sur les ♥ 3-3 ou un squeeze ♥-♦.

7. Vous avez huit levées en ligne, la neuvième levée viendra des ♥, vous pouvez améliorer la ligne de jeu basée sur la Dame placée en présentant le 9♥ et en le laissant filer si Ouest ne couvre pas. Si l'impasse au 10 échoue, vous recommencerez l'impasse.

PAGE 81

Dames:

1. ...(18-23); 2. 37-32 a) (26-31)!; 3. 32-27 b) (31-37); 4. 27×29 (37×48); 5. 33-28) c) (48-31); 6. 29-24 (31-13); 7. 24-20 (13-9) les Blancs abandonnent.

a) 2. 42-38 (22-27); 3. 37-32 (23-28)!; 4. 33×31 (26×28) (N+)

b) 3. 42-38 (31-36); 4. 33-29 (23×34); 4. 38-33 (36-41) etc. (N+)

c) 5. 29-23 (48-31); 6. 25-20 (14×25); 7. 24-19 (31-9); 8. 33-29 (25-30); 9. 29-23 (30-35) (N+)

Pérot-Hisard, 1961

2. 1. ...(49-27); 2. 14-10 (17-22)!; 3. 10-5 a) (22-28); 4. 5×21 (16×27) (N+) a) 3. 10-4 (27-36); 4. 4×31 (36×4) (N+)

Mérono-Hisard, 1969

3. 1. ...(12-18)! a) 2. 22-17 b) (8-12); 3. 17×8 (26-31); 4. 37×26 (18-22); 5. 28×17 (24-30); 6. 35×24 (19×48); 7. 8×19 (7-12); 8. 17×8 (2×24) (N+)

a) menace de gagner le pion par 2. ...(18×27); 3. 32×21 (26×17) (N+1)

b) 2. 32-27 (18-23); 3. 38-32 (24-29); 4. 33×24 (19×39); 5. 28×19 (13×24) (N+1)

Delhom Raoul-Hisard, 1977

4. 1. 23-19 (14×32); 2. 33-28 (32×23); 3. 44-39 (17×28); 4. 35-30 (25×34); 5. 40×16 (8-12); 6. 16-11 (12-17); 7. 11×33 les Noirs abandonnent.

Hisard-Biscons, 1969

5. 1. ...(19-24); 2. 45-40 a) (24×33); 3. 38×29 (14-19); 4. 25×23 (12-17); 5. 23×3 (21-26); 6. 3×21 (16×49) (N+).

a) 2. 38-33 (14-19); 3. 25×23 (21-27); 4. 32×21 (16×27); 5. 29×20 (18×49) (N+)

b) 2. 32-27 (21×41); 3. 36×47 (24×33); 4. 38×29 était le moindre mal.

Frankhauser-Hisard, 1963

6. 1. ...(18-23)!; 2. 33-28 a) (26-31)!; 3. 39-33 b) (23-29!); 4. 34×23 (11-17); 5. 22×11 (31×22); 6. 28×17 (19×46) (N+)

a) 2. 33-29 (26-31); 3. 29×18 (16-21); 4. 27×7 (1×23); 5. 36×27 (23-29); 6. 34×23 (19×46) (N+)

b) une défense raffinée contre 3. ...(31-37); 4. 22-18 (13×31); 5. 36×27 (37×46); 6. 28-22 (46×30); 7. 35×4 (B+)

Post-Hisard, 1962

7. 1. 31-27 (29×40); 2. 35×44 (11-16) a) b) 3. 38-33 (19-24); 4. 28×19 (24×35); 5. 37-31 (26×28); 6. 33×22 (13×24); 7. 22×4 (B+)

a) 2. ...(11-17); 3. 27-22 (18×27); 4. 32×14 (23×25); 5. 14×23 (25-30); 6. 44-39 (B+)

b) 2. ...(19-24); 3. 30×19 (23×14); 4. 27-21 (26×17); 5. 28-22 (17×28); 6. 32×3 (B+)

Hisard-Serf, 1957

8. 1. ...(11-16)!; 2. 29-24 a) b) c) (27-31); 3. 36×27 (21×41); 4. 37×46 (13-19); 5. 24×13 (22-27); 6. 13×31 (26×28) (N+)

a) 2. 29-23 (18×29); 3. 33×24 (22-28); 4. 47-41 (13-19); 5. 24×13 (9×18) (N+)

b) 2. 37-32 (18-23); 3. 29×18 (22-28); 4. 33×31 (26×39); 5. 18-12 (13-18); 6. 12×23 (9-13) (N+)

c) 2. 47-41 (27-31); 3. 36×27 (22×31); 4. 38-32 (31-36); 5. 15-10 (36×27); 6. 10×8 (27-32); 7. 37×28 (18-22); 8. 28×17 (21×3) (N+)

Simonata-Hisard, 1961

9. 1. 40-35! (15-20)! a) b) 2. 25×14 (19×10); 3. 28×19 (9-14); 4. 27-22 (14×23); 5. 22×13 (12-17); 6. 37-31 (N+)

a) 1. ...(12-17); 2. 28-22 (17×28); 3. 38-33 (28×39); 4. 27-22 (18×38); 5. 42×4 (B+)

b) 1. ...(21-26); 2. 38-33 (29×38); 3. 42×33 (5-10); 4. 48-42 (12-17); 5. 30-24 (19×30); 6. 35×24 (9-14); 7. 28×19 (14×23); 8. 33-28 (3-9); 9. 28×19 (9-14); 10. 42-38 (14×23); 11. 24-19 (23×14); 12. 27-21 (16×27); 13. 32×23 (B+)

Hisard-Vigné, 1973

PAGE 82

Tarot:

1. Vous coupez du 17 d'atout, car il ne vous est d'aucune utilité. Vous indiquez que vous êtes court à l'atout et neutralisez ainsi un uppercut ultérieur. Vous conservez également l'Excuse pour valoriser vos Cavaliers.

2. Vous coupez du 2 d'atout afin de manifester la présence de votre main forte. Vous protégez la défense et celle-ci doit vous protéger en répondant activement à toute demande de votre part.

3. L'Excuse assure la défense que vous êtes en mesure de monter sur le 17. Cet anti-uppercut signifie surtout que vous réaliserez à coup sûr l'atout protégé si le preneur, par la suite, tire "en tête" ses tarots majeurs.

4. Ne prenez pas le risque de voir Nord surcouper à nouveau. L'Excuse permet de dégager le Petit gratuitement. Sans cet anti-uppercut, un second tarot majeur pourrait apparaître en Nord et inciter Sud à chasser...

5. Il convient de prendre la main pour entamer ♦. Certes, l'Excuse affirmerait la possession d'un tarot supérieur au 14, mais la retenir vous permet ici d'encaisser une levée naturelle et de prévenir l'uppercut suivant. La protection d'atouts est vitale, car Sud détient sûrement une longue affranchie.

6. Dans l'expectative, vous devez couper du 4 d'atout. Vous n'uppercutez jamais inconsidérément sans avoir au préalable une idée de la main du preneur. Bien entendu, l'Excuse est ici interdite!

7. Vous coupez... du 6 d'atout! Vous laisser surcouper volontairement est en effet le meilleure façon de montrer votre main forte. Ainsi vous sommez la défense de proscrire le continuation de cette couleur.

8. Vous laissez filer, car si vous prenez du Cavalier, la défense vous laissera maître et vous n'aurez plus de retour. Par inférence, l'uppercut du Cavalier sous-entendrait l'existence d'une contre-attaque évidente.

9. En aucun cas vous ne devez vous emparer de la main, car vous n'avez plus d'atouts pour continuer la chasse. Si la défense a l'occasion de jouer un atout maître, défaussez votre Dame de ♠ pour éviter un bloquage de la couleur.

10. Vous laissez passer, car il s'agit de ne pas marier un honneur long avec un honneur court. Un contretemps regrettable dans l'affranchissement des ♥ serait aussitôt mis à profit par le déclarant.

11. Vous sacrifiez le Valet ♥, ce qui vous permettra d'utiliser l'Excuse au second tour de la couleur, afin d'offrir la possiblilité à Ouest de reprendre la main et d'exploiter à nouveau la fructueuse surcoupe à ♠.

12. L'autodéfense du Petit, vous donne certain droit. D'autorité, vous prenez la main au Roi ♦ et imposez le flanc. En effet, si vous acceptiez que Nord soit en main, vous subiriez un retour atout qui vous condamne.

PAGE 83

Othello:

1. H7! qui gagne 33-30 après H8/G2/A1/A2/H2 ou H8/G2/H2-/P/A1/A2.
Ce coup marche car il retourne E4 permettant à Blanc de contrôler la diagonale A8-G2.
H2/H1/G2/H7/H8/A2/A1 perd 29-35.
G2/H2/P/H7/H8/H1/P/A2/A1 perd 28-36.

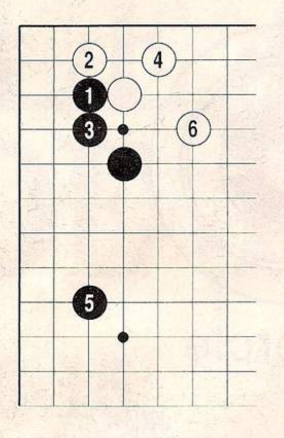
2. A2/A1/B2/H1/A4/P/H2 gagne 33-31.
L'idée est de profiter au maximum du trou blanc d'une case en A4 où Blanc n'a pas accès: il a ainsi perdu la parité (voir *J&S* n° 49 et 50).
B2/A1/A2/H1/A4/P/H2 perd 31-33: Noir garde aussi la parité mais sacrifie la diagonale A1-H8 donnant trop de pions à Blanc.
H1/H2/A2/A1/B2/P/A4 perd 30-34: Noir ne profite pas de la parité dans le coin Nord-Est.
A4/B2... perd 26-38 car Noir redonne la parité à Blanc.

PAGE 84

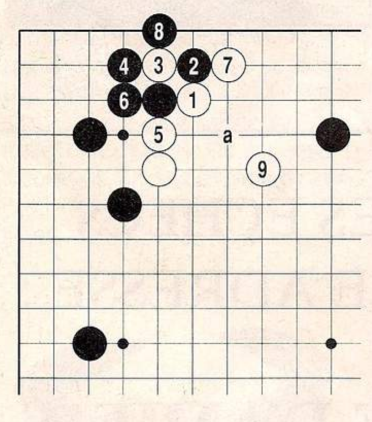
Go:

1: la réponse naturelle de Blanc est de tourner en 2 autour de la pierre 1. Et Noir recule avec 3. La suite de

la séquence stabilise les deux groupes.



2: la séquence de stabilisation comme par le coup de contact en 1. Ensuite Blanc sacrifie une pierre pour pouvoir jouer 2 *Atari* avec 5 et 7. Pour terminer la séquence, un coup en **a** est considéré comme trop lourd; 9 tient mieux compte du rapport des forces.



PAGE 85

Backgammon:

1. Jouez B11B6-N9B12: vous utilisez exactement un dé pour rentrer au point B6, et rentabilisez l'autre au maximum en faisant changer de jan le pion le plus lointain: pas de gaspillage...

2. Jouez B12B6-B2B1; les dés défavorables sont: 1-1, 2-1, 3-1, 3-2; soit 7 chances sur 36.
Si vous aviez joué B12B6-B10B9, tous les dés comportant un 1 auraient été mauvais, soit un total de 11 chances sur 36.

3. Si on joue N9B11-N10N12, on ne sauve le gammon qu'avec 6-6 et 5-5. En revanche, N10B10-N9N11 vous sauve avec 6-6, 5-5 et 4-4.

4. Il faut jouer N8B11 pour changer de jan, et B6B5 pour avoir une meilleure distribution; B7B6 ferait perdre des coups par la suite.

5. Il faut jouer N10B9-B4B3; bien que nous ayons dit de ne pas vous occuper des cases 1, 2 et 3, nous nous trouvons ici dans un cas particulier: la case 6 étant vide et les cases 1 et 2 occupées, il n'y aurait, durant la sortie, aucun 3 utile si l'on ne jouait pas B4B3.

6. Jouez B9B3-B7B5.

PAGES 88 ET 89

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Les mots cassés:

- BINE + HOME = BOHEMIEN
- MOLY + RACE = CLAYMORE
- COIR + LIEZ = RIZICOLE
- NARD + PILE = PLAINDRE

Les anaphrases:

- DENOMBRA-DOBERMAN
- BEDOUIN-BOUDINE
- OMBRAGE-EMBARGO
- FASCINEE-FAIENCES
- DETECTA-CADETTE

Mini-tirages:

LOTOIS, RONDEL, MELLAH, FROMGI, MACQUE, PECUNE, JOGGER, THEQUE, JACENT, MEGALO.

Du coq à l'âne:

- ROI, TOI, TON, TAN, KAN
- NAZE, NASE, RASE, RASA, RADA, FADA
- ROUTE, AOUTE, AORTE, PORTE, PERTE, PERIE, PERIF
- FRIC, FRIT, FAIT, RAIT, RAIA, RASA, CASA, CASH
- LIFT, RIFT, RAFT, RAIT, RAIS, GAIS, GRIS, GRIP

La grille mystère:



Chapeau!:

2-8-10-11-12

L'escamot:

RITE
MITRE
METIER
TERMINE
ENORMITE
PORTEMINE
PROEMINENT
OMNIPRESENT

Les cousins:

- ACTINITE, ACTINOTE
- CUBAGE, EUBAGE, TUBAGE
- ATACA, ATOCA
- BROUM, VROUM
- REE, RHE, RIE, RUE, RYE
- CADETTE, CAGETTE, CANETTE, CASETTE, CAZETTE
- ENJOLEUR, ENROLEUR, ENTOLEUR
- DRAINEUR, GRAINEUR, TRAINEUR
- AGAMIDE, ARAMIDE
- CATI, COTI, CUTI

Les anagammes:

- GORGEES + B = GOBERGES
+ U = GOUGERES
+ A = EGORGEAS
+ N = ENGORGES
+ D = DEGORGES
+ I = GREGEOIS
+ E = EGORGEES
+ R = REGORGES

- ESCUDOS + T = CUSTODES
+ U = DECOUSUS
+ E = CODEUSES, DECOUSES
+ R = SCOUREDS
+ A = ESCOUADE
+ I = DECOUSIS, DOUCISSE

Jeux & Stratégie
Publié par:
Excelsior Publications
5, rue de La Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél.: (1) 40.74.48.48
Télex: 641 866 F code Excel
Télécopie: (1) 45.63.70.24
(préciser: destinataire Jeux & Stratégie).

Direction administration
Président-Directeur général: Paul Dupuy
Directeur général: Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier: Jacques Béhar
Directeur commercial publicité: Ollivier Heuzé

Rédaction
Rédacteur en chef: Alain Ledoux
Rédacteur en chef adjoint: Francis Piault
Secrétaire de rédaction: Marie-Colette Lucas assistée de Valérie Asselin
Maquette: Francis Piault assisté de Christophe Bouillet
Rédacteurs: Pascal Gros, Pierre Grumberg, Dominique Guyot
Photos: Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins: Claude Lacroix, Jean-Louis Boussange, Alain Meyer
Correspondant à Londres: Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Service télématique
Responsable: Michel Brassinne

Services commerciaux
Direction marketing et développement: Roger Goldberger
Abonnements et anciens numéros: Susan Tromeur
Ventes au numéro: Jean-Charles Guérault assisté de Marie Cribier
Réassorts et modifications: Terminal E 91
Tél. vert: 05.43.42.08 réservé aux dépositaires
Relations Presse: Michèle Hilling assistée de Capucine Thévenoux

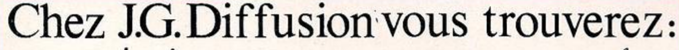
Publicité
Directeur de publicité: Marie-Christine Seznec
Chef de publicité: Valérie Langlet
Assistée de Claudine Bourbier
5, rue de La Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél.: (1) 40.74.48.98

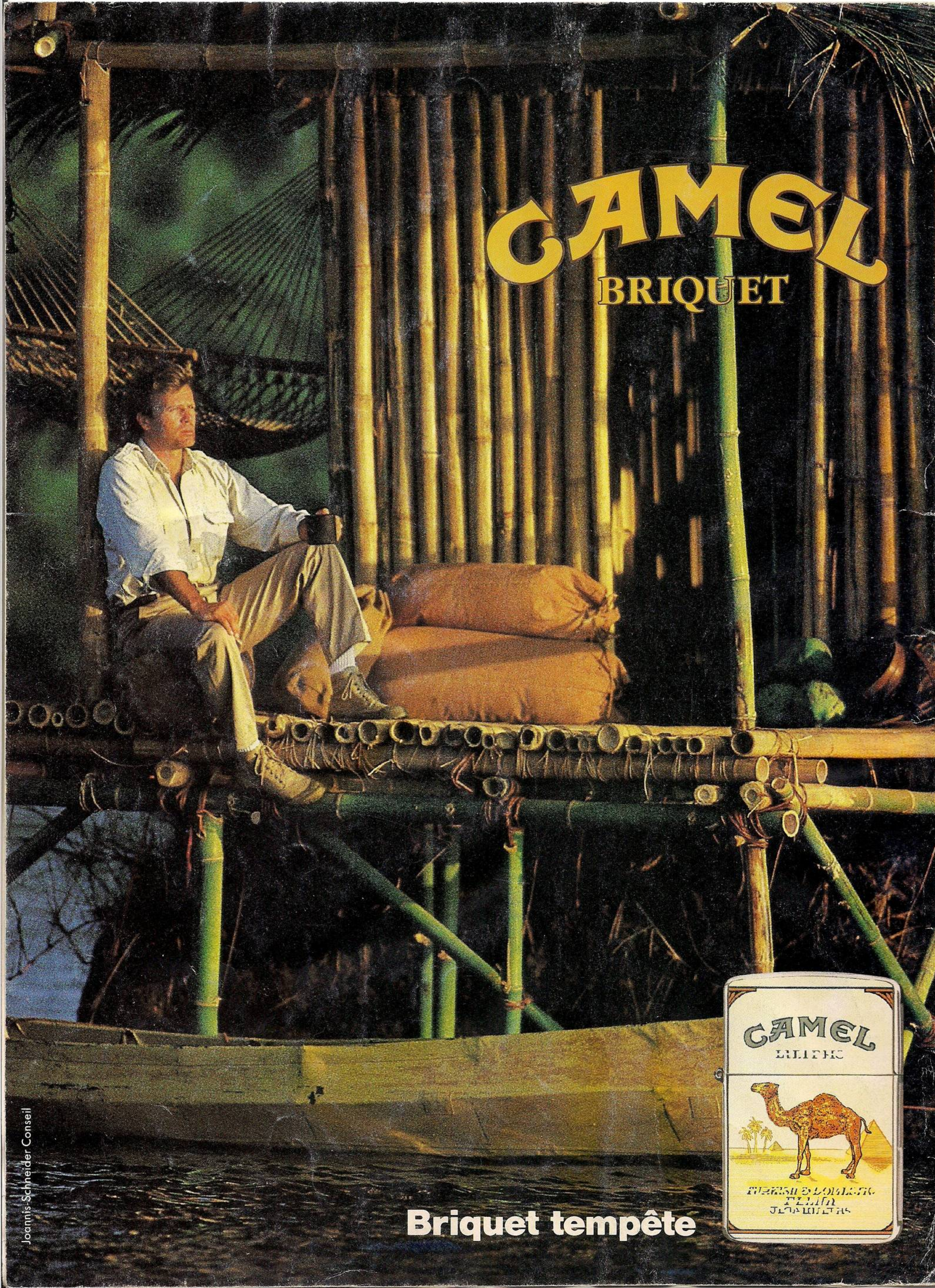


Excelsior Publication SA
Capital social: 2 294 000 F; durée: 99 ans
Principaux associés: Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le Directeur de la publication: Paul Dupuy.
Dépôt légal n° 1248
Imprimé en France par Technigraphic.
N° de commission paritaire: 62675
Photogravure: Dawant



LE COIN
DES AFFAIRES




CAMEL
BRIQUET
CAMEL
Briquet tempête
Joannis-Schneider Conseil